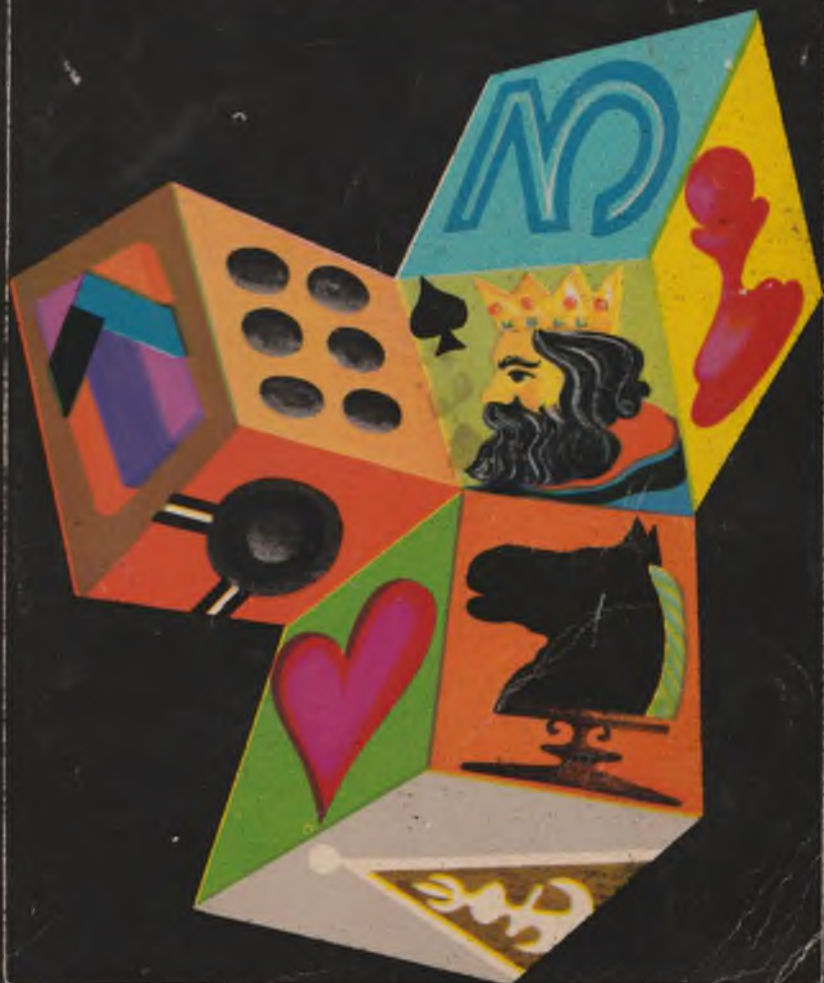


Lech Szymanowski

PRZEWODNIK GIER



OD AUTORA

Wiem, że choć starałem się pilnie, do „Przewodnika gier” z pewnością zakradły się nieścisłości i błędy, przeoczenia, niedopatrzenia i niejasności. Szczerze będę wdzięczny Czytelnikom za pytania, poprawki i uzupełnienia, uwagi, życzenia i postulaty. Zostaną one uwzględnione w następnym – jeśli takie nastąpi – wydaniu „Przewodnika gier”.

Listy w sprawach „Przewodnika gier” proszę kierować pod adresem:

Wydawnictwo „Iskry”,
Warszawa,
ul. Smolna 11/13
Redakcja Popularno-naukowa

*Lech
Tijanowski*



**PRZEWODNIK
GIER**

W A R S Z A W A • I S K R Y 1 9 7 3

Obwalutę projektował
TADEUSZ MICHALUK

Redaktor
BOGDAN KUPIS

Redaktor techniczny
WALDEMAR ROSPIERSKI

Korektor
MARIA ROWIŃSKA

Do Czytelników

Gier w karty, gier na planszy, gier losowych i strategicznych było i jest setki i tysiące. Wiele popada w zapomnienie, by po latach znowu wejść w modę, wiele po krótkim okresie popularności ginie na zawsze, ale za to rodzą się coraz to nowe i nowe gry w karty i gry na planszy, gry losowe i strategiczne.

Gdy przystępowałem do opracowania „Przewodnika gier”, zbioru ich zasad i przepisów, stanąłem oczywiście przed podstawowym problemem: jakie gry wybrać, czym się w ich wyborze kierować? Kryteria muszą być jasne i dla autora, i – przede wszystkim – dla Czytelników, użytkowników książki.

Odrzuciłem wszelkie, jakże liczne, gry hazardowe. Nie tylko dlatego, że sam ich nie lubię. W większości gier hazardowych jest znacznie więcej hazardu niż gry, a są i takie, które polegają właściwie na samym hazardzie. Odrzuciłem je dlatego, iż przeczą one głównemu celowi tej książki – pomocy w osiągnięciu przyjemności z gry, miłemu spędzeniu wolnego czasu, zabawie. Hazard karciany i wszelki inny nie nadaje się do tego, zbyt wiele stwarza okazji do ostrych konfliktów z otoczeniem i z samym sobą. Nie ma więc w przewodniku gier zasad współczesnego pokera i bakarata ani dawnego faraona, zwanego diabełkiem, nie ma zasad gry w ruletę ani

różnych rodzajów gier w kości. Nie ma także gier czysto losowych, są bowiem albo hazardowe, albo jałowe – spędza się tylko przy nich czas, nie myśląc. Wiercie mi, Czytelnicy, niewielka to strata – gry umysłowe, kombinacyjne i strategiczno-losowe w karty i na planszy są o wiele ciekawsze i lepsze.

Inna sprawa, że można uprawiać hazard przy każdej grze, nawet grając żapałkami w „parę-nieparę”, monetą w „orła i reszkę”, w karty w prostą „świnę”. Uważane za najszlachetniejszą z gier szachy także stają się hazardem, gdy się w nie gra o pieniądze. Na to nie ma rady, to nie zależy od gier, lecz tylko od graczy. Nie zamierzam nawracać nałogowych hazardzistów, nie do nich adresowana jest ta książka, lecz do wszystkich innych graczy, których jest przecież wielokrotnie więcej.

Spośród tysięcy gier wybrałem do tej książki możliwie najbardziej zróżnicowane i najciekawsze, kierując się przede wszystkim praktyką: w każdą z tych gier grałem i wszystkie z jakichś przyczyn, zresztą różnych, przypadły mi do gustu – mogą więc, jak myślę, spodobać się i Czytelnikom.

Spośród tysięcy gier wybrałem niektóre najnowsze, jeszcze u nas nie znane lub mało znane, ale także i takie, które istnieją już setki, a nawet tysiące lat i wciąż są atrakcyjne, a także takie, które po latach zapomnienia warto przypomnieć. Do gier szerzej znanych i dlatego właśnie omówionych skąpo (jak choćby bridż i szachy) dołączam przepisy ich mniej znanych wariantów, często zabawnych, często z pozoru dziwacznych, zawsze wartych wypróbowania w praktyce. Chęć poznania czegoś innego niż dotąd, eksperymentu, wypróbowania można realizować grając w gry modne tysiąc lat temu i w takie, które być może staną się powszechnie modne za dziesięć lub dwadzieścia lat. W obu przypadkach urok nowości jest ten sam, a więc i przyjemność ta sama. Po-

dobnie gra znana nabiera nowego uroku, gdy w nią zagrać nieco inaczej niż zwykle: nie znany wariant gry najczęściej okazuje się zupełnie nową grą.

Wreszcie spośród tysięcy gier wybrałem te, do których uprawiania nie są potrzebne skomplikowane i praktycznie niemożliwe do wykonania czy zdobycia rekwizyty. Dlatego nie ma w tej książce zasad gry w taroka, w madžonga i w niektóre inne gry dawne i nowe, choć są ciekawe.

Wiele gier wytworzyło w praktyce swój własny żargon, specyficzny język, porzekadła i powiedzenia, liczne specjalne określenia i terminy. Trudno jest zrozumieć zasady jakiejś gry i grać w nią z pełną satysfakcją, gdy nie zna się tego języka. Jednocześnie trudno jest w pełni wszystko wyjaśnić, gdy chodzi o tak wiele i tak różnych gier. Starłem się unikać wyrażen ściśle „fachowych”, zrozumiałych tylko dla grających w jakąś grę od dawna; rzeczywiście niezbędne wyrażenia i określenia objaśniam krótko, ale (mam nadzieję) zrozumiale.

Większą trudnością, której na pewno całkiem ominąć nie zdołałem, jest takie ujęcie zasad gry, by nie budziło ono krytycznych, a nawet kąśliwych uwag graczy od dawna w daną grę grających. Istnieją bowiem w dziedzinie gier zwyczaje i przepisy płynne, zmienne, zależne od tego, gdzie, kiedy i z kim gra się w jakąś grę. Nie sposób opisać wszystkich drobnych wariantów i różnic, skodyfikować jednoznacznie zasad wszelkich gier uprawianych w różnych środowiskach, okolicznościach, nawet epokach historycznych. „Przewodnik gier” nie jest kodeksem, lecz właśnie przewodnikiem – choć miło byłoby autorowi, gdyby Czytelnicy zechcieli tę książkę traktować także jako rodzaj kodeksu, pomoc przy rozstrzygnięciu kwestii spornych, zbiór zasad rzeczywiście sztywnych i naprawdę nieprzekraczalnych.

Może wydać się dziwne umieszczenie w tej książce tak-

że zasad łamigłówek i pasjansów dla samotnych – z kim bowiem taka gra się toczy i kto w niej wygrywa?

W każdej grze istnieje element walki z przeciwnikiem, kontrpartnerem, współgraczem lub współgraczami, lecz także często element walki z losem, który jednym sprzyja, innym gnębi. W łamigłówkach i pasjansach dla samotnych kontrpartnerem jest tylko los i trzeba go zwyciężyć regułami pasjansa lub geometrycznej układanki, własną cierpliwością, zdolnością kombinacji, uporem. I to jest także gra, dla wielu ludzi pasjonująca i uprawiana od bardzo dawna – w przewodniku gier nie powinno więc zabraknąć gier jednoosobowych, z sobą samym i z losem.

Sprawą, o której trzeba kilka słów powiedzieć, są zasady ogólne, wspólne i jednakowe zawsze i dla wszystkich gier świata. Może wydać się dziwne lub zbędne przypominanie o nich, lecz niech mnie wytłumaczy fakt, że czynię to tylko raz, właśnie na wstępie.

Z teorii i z własnej praktyki wiem, że lepiej w każdej grze trzymać się reguł starych, sprawdzonych i wypróbowanych niż tworzyć nowe. Prawdziwy gracz woli przegrać niż złamać reguły gry. Prawdziwy gracz nigdy nie patrzy w karty sąsiada i nie „pomaga” szczęściu. Prawdziwy gracz cieszy się z wygranej, ale nie złośliwie, i martwi przegraną, ale niezbyt widocznie. Czasem trudno jest być w pełni takim prawdziwym graczem, ale warto starać się o to, dopiero wtedy bowiem wszystkie gry ujawniają swoje tajemnice i uroki, czas przy nich spędzony dodaje dobrego smaku wolnym godzinom.

Niewiele jest na świecie takich gier, a właściwiej mówiąc chyba wcale nie ma takich, które by po jednej próbie od razu okazywały się pasjonujące i znakomite. Każda gra wymaga tego, by ją lepiej poznać – i dopiero wtedy staje się w pełni użyteczna, zostaje dobrą znajomą, nieraz na wiele lat.

Sympatykom i użytkownikom tej książki, prawdziwym graczom, życzę wielu ciekawych i dobrych partii wszystkich gier, w które zechcą zagrać lub (mam nadzieję) częściej grywać.

A u t o r

W wiele gier, których zasady i przepisy podaję, można grać za pomocą rekwizytów tradycyjnych, bardzo łatwo dostępnych (szachownicy i pionów do gry w warcaby, talii kart, kamieni domina, kartki papieru i ołówka). Bardzo wiele jednak gier wymaga specjalnych rekwizytów, odpowiednich plansz i szczególnych pionów. Jak one wyglądają i do czego są potrzebne, podaję w przepisach poszczególnych gier, załączając odpowiednie ilustracje i schematy. Skąd jednak wziąć owe niezbędne rekwizyty, niekiedy wcale nie proste?

Trzeba je sobie samemu sprytnie, a nieraz i cierpliwie zмайstrować. Do wykonania wszystkich rodzajów plansz wystarczy kawałek papieru (bristolu, tektury) i ołówek (pióro, długopis, czasem barwne kredki lub farby akwarelowe). Różne piony do poszczególnych gier można wykonać, adaptując według potrzeb piony do gry w warcaby, barwne piony wykonywane fabrycznie (na przykład z kompletu do gry w halmę, który kosztuje kilkanaście złotych) lub nawet używając guzików, drobnych monet, wielobarwnych plastikowych sztonów (można je zakupić jako „pchełki” za niewielką sumę). W tej dziedzinie pole dla pomysłowości entuzjastów i eksperymentatorów w sprawach gier jest nieograniczone.

Rekwizyty niektórych gier, zawartych w „Przewodniku gier”, są trudniejsze do wykonania, wymagają i czasu, i pracy. Zdaję sobie z tego sprawę – dlatego też starałem się wybierać takie gry, przy których czas stracony na wykonanie rekwizytów do gry zwraca się z nawiązką: za-

służą one na to, by zająć się nimi, są szczególnie interesujące.

Mam nadzieję, iż trudności w wykonaniu rekwizytów poszczególnych gier nie okażą się trudnościami nie do pokonania. Mam także nadzieję, iż gry, w które włożyliśmy własną pracę, okażą się – także dzięki temu – ważniejsze, ciekawsze, cenniejsze.

Dla grających w różne gry szczególnie ważne są, jak się zdaje, dwie cechy gier: ilość uczestników i ogólny charakter gry.

Istnieje wiele gier tylko dla dwu lub tylko dla czterech osób; istnieją i takie, do których uprawiania potrzeba grupy uczestników, co najmniej pięciu osób, i takie, w które grać można we dwójkę, w trójkę, w piątkę... Ilość uczestników gry została w „Przewodniku gier” oznaczona specjalnym symbolem przy nazwie gry. Oto różne symbole, których użyłem, i ich znaczenie:



– gra tylko dla jednej osoby (pasjans, łami-główka);



– gra tylko dla dwu osób;



– gra tylko dla trzech osób;



– gra tylko dla czterech osób;



– gra dla pięciu lub więcej osób, dla grupy.

Istnieją gry i warianty gier, w których ilość uczestników trzeba było oznaczyć trochę bardziej zawile, na przykład tak:



– gra dla jednej, dwu lub czterech osób;



– gra dla dwu lub trzech osób;



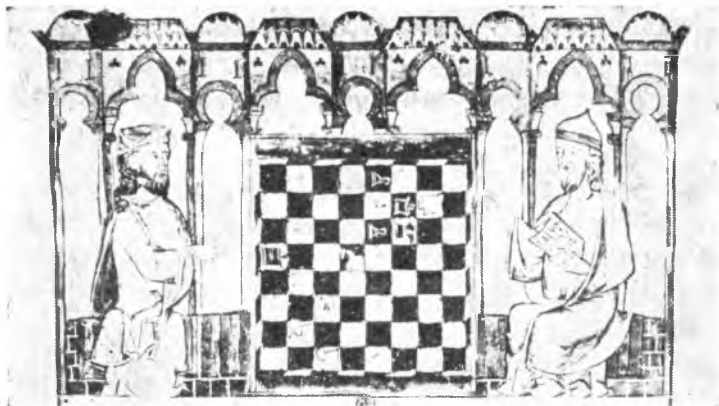
– gra dla czterech lub większej ilości osób.

Wszystkie gry, których zasady opisane są w „Przewodniku gier”, dzielą się na dwie wielkie grupy o zupełnie różnym charakterze: gry strategiczne i gry strategiczno-losowe.

Gry strategiczne (oznaczone symbolem **SI**) polegają tylko na umiejętności gry; wygrana zależy od zmysłu kombinacyjnego, od pamięci gracza, od znajomości taktyki gry, pomysłowości – od wielu czynników, ale nie od losu i nie od szczęścia.

Gry strategiczno-losowe (oznaczone symbolem **SL**) polegają na tym wszystkim, na czym polegają gry czysto strategiczne, ale dochodzi w nich do głosu jeszcze jeden dodatkowy ważny element, niezbędny i do gry, i do wygranej w grze: los, szczęście (rzut kością, układ kart).

Jeden i drugi rodzaj gier ma swoich zwolenników, jeden i drugi istnieje w dziejach gier od dawna. Które gry są lepsze? Nie wiadomo. Jedne i drugie są ciekawe. W jedno i drugie warto zagrać.



Gra w szachy. Ilustracja z rękopiśmiennej książki o grach umysłowych Alfonsa X, króla Kastylii (1282).

G r a c z e. Ilustracja z tej samej książki.



GRY NA PLANSZY



Chłopi przy grze w trykiera. Obraz Adriaena Bruegela.

Gra w trykiera. Obraz Pietera de Coda.



TRYKTRAK



Grupa gier na specjalnej planszy. Różne gry tryktrakowe były znane i uprawiane od dawna zarówno w Azji, jak w Europie (w Chinach – „sheung luk” i „coan ki”, w Korei – „ssang ryouk”, w Laosie – „saka”, w Japonii – „sugoroku”, na Malajach – „tabal”, na Celebesie – „pataballang”).

W Europie gry tryktrakowe uprawiano przede wszystkim w basenie Morza Śródziemnego (także w krajach Bliskiego Wschodu, Afryki północnej i Azji Mniejszej). W starożytnej Grecji gra ta znana była jako „grammai” („linie”, tablica z „dwunastoma liniami”), w starożytnym Rzymie jako „tabula” lub „ludus tabularum” („plansza”, „gra w planszę”). W późniejszym czasie tryktrak stał się znany w wielu krajach Europy, w Hiszpanii na przykład jako doblét, fallas, laquet lub minoret, we Francji – toc, we Włoszech – buffa, toccateglio lub barail, w Danii – forkøering, w Islandii – efanfellingartafl lub kotra.

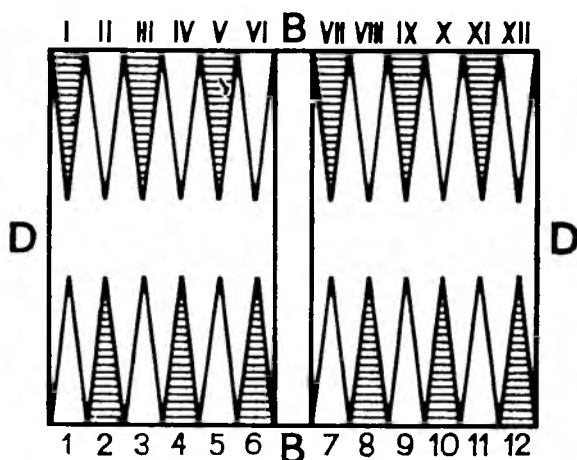
Tryktrak jest od dawna do dzisiaj ludową grą Gruzinów (nardy), Ormian, Arabów i Turków, znany jest także w Jugosławii i Bułgarii. W innych krajach Europy, z Polską włącznie, tryktrak jest dzisiaj grą zapomnianą, znaną jeszcze tylko w Wielkiej Brytanii (backgammon) i w USA (acey-deucey) – choć u nas znany był i upra-

wiany w różnych wariantach (puf, gryszfort i inne) od początków XVII wieku, znaczną zaś popularność osiągnął w wieku XVIII i pierwszych latach XIX wieku.

Rekwizyty:

Plansza, 30 pionów (15 białych i 15 czarnych) oraz dwie kości do gry.

Planszę do gry w tryktraka przedstawia ryc. 1.



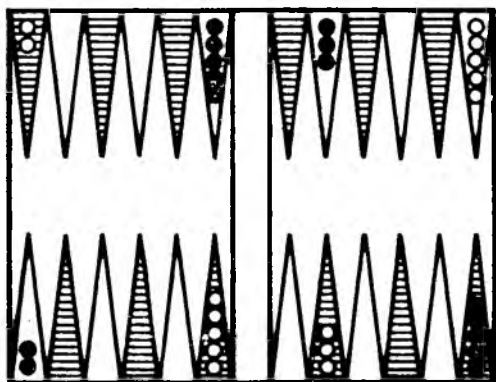
Ryc. 1

Po każdej stronie planszy – 12 podłużnych pól, nazywanych liniami (zazwyczaj w postaci wydłużonych trójkątów, tu oznaczonych liczbami rzymskimi i arabskimi dla notowania partii). Przestrzeń pionowa między liniami to tak zwana banda (oznaczona B); przestrzeń pozioma między trójkątami to tak zwany dwór (oznaczony D). Linie 1–6 zwane są domem białych, linie I–VI – domem czarnych.

Zasady gry:

W tradycyjnym tryktraku ustawienie pionów na planszy przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 2.

Piony białe stoją: dwa na linii I, trzy na linii 8, po pięć na liniach XII i 6; piony czarne stoją: dwa na linii 1, trzy na linii VIII, po pięć na liniach 12 i VI. Piony białe i czarne stoją więc symetrycznie naprzeciw siebie.



Ryc. 2

Każdy z grających rzuca jedną kością – kto wyrzucił większą ilość oczek, rozpoczyna grę. Jako pierwszy rzut dwoma kośćmi liczy się rzut wstępny, wykonany przez obydwu graczy.

Każdy z graczy na zmianę rzuca dwiema kośćmi i według ilości wyrzuconych oczek przesuwa swój pion lub piony o odpowiednią ilość linii we właściwym kierunku. Piony wędrują po planszy w kierunku swoich domów, a więc piony białe w kierunku I–XII – 12–1, piony czarne w kierunku 1 – 12 – XII – I.

Piony przesuwa się po planszy w sposób dowolnie wybrany. Na przykład po wyrzuceniu 5 i 3 oczek można:

przesunąć jeden pion dowolnie wybrany o pięć linii oraz drugi pion, również dowolnie wybrany, o trzy linie;

przesunąć jeden pion dowolnie wybrany o trzy linie i następnie ten sam pion o dalsze pięć linii.

Jeśli gracz wyrzuci kośćmi dwie jednakowe liczby (dublet), ma obowiązek przesunąć swoje piony tak, jak gdyby rzucił dwukrotnie (czterema kośćmi). Wyrzucenie dubletu jest więc przy grze w tryktraka korzystne.

Na jednej linii może w trakcie gry znajdować się dowolna ilość pionów, lecz tylko jednej barwy. Na linię zajęta przez dwa lub więcej pionów przeciwnika nie wolno wchodzić, jest to linia zamknięta.

Na linię zajęta przez jeden pion przeciwnika wolno wejść – pion przeciwnika zostaje wówczas zabity, schodzi z planszy na bandę.

Jeśli któryś z graczy ma jeden lub więcej pionów na bandzie, nie wolno mu pozostałymi na planszy pionami wykonywać żadnych ruchów, dopóki wszystkich swoich pionów z bandy nie wyprowadzi znów do gry na planszę. Piony z bandy wprowadza się do gry na planszę na linie domu przeciwnika według rzutu kośćmi (przy wyrzuceniu na przykład 4 i 2 oczek – na czwartą lub drugą linię domu przeciwnika, jeśli są one wolne). Na zajęte (przez dwa lub więcej pionów przeciwnika) linie domu przeciwnika nie wolno wprowadzać pionów z bandy.

Z chwilą gdy gracz wprowadzi wszystkie swoje piony do swojego domu, rozpoczyna wyprowadzanie ich na dwór, także według rzutu kośćmi. Przy wyrzuceniu na przykład 6 i 3 oczek gracz wyprowadza na dwór jeden pion z szóstej linii i jeden pion z trzeciej linii. Piony raz wyprowadzone na dwór nie wracają już do gry.

W trakcie wyprowadzania pionów na dwór gracz ma prawo swój kolejny rzut całkowicie lub częściowo wykorzystać dla przesunięcia swych pionów wewnątrz własnego domu. Na przykład przy wyrzuceniu 6 i 3 oczek gracz wyprowadza na dwór jeden pion z szóstej linii

i przesuwa o trzy linie naprzód inny pion (z linii szóstej, piątej lub czwartej).

Każdy rzut kośćmi powinien być zawsze wykorzystany w pełni (nie wolno na przykład przesuwać piona tylko o cztery linie, jeśli wyrzucono pięć oczek). Gdy gracz nie może wykorzystać tej ilości oczek, którą wyrzucił jedną lub dwiema kośćmi, rezygnuje z ruchu lub wykorzystuje tylko oczka wyrzucone jedną z kości.

Jedynym wyjątkiem jest wyprowadzanie pionów na dwór z własnego domu – wolno bowiem wyprowadzać piony za mniejszą ilość oczek niż wyrzucona. Jeśli na przykład gracz wyrzucił 6 i 5 oczek, na liniach zaś szóstej i piątej nie ma już swoich pionów, wyprowadza na dwór dwa piony z następnej, niższej linii (czwartej); jeśli i tam nie ma swoich pionów – z następnej kolejnej niższej linii (trzecia) i tak dalej.

Ten z graczy, który pierwszy wyprowadzi wszystkie swoje piony na dwór, wygrywa partię.

Jeśli jeden z graczy wygrał partię, drugi zaś nie wyprowadził na dwór jeszcze ani jednego ze swych pionów, wygrana liczy się podwójnie.

Jeśli jeden z graczy wygrał partię, drugi zaś nie wyprowadził na dwór jeszcze ani jednego ze swych pionów i nie wprowadził jeszcze wszystkich swych pionów do własnego domu, wygrana liczy się poczwórnice.

Jeśli jeden z graczy wygrał partię, drugi zaś nie wyprowadził jeszcze na dwór ani jednego ze swych pionów, nie wprowadził jeszcze wszystkich swych pionów do własnego domu i ma na bandzie jeden lub więcej zbitych pionów nie wprowadzonych do gry, wygrana liczy się ośmiokrotnie.

Partia przykładowa:

Gracz grający białymi wyrzucił 5 oczek, gracz grający czarnymi – 1 oczko, rozpoczyna więc gracz grający białymi od rzutu

(5, 1), przesuwając o pięć linii pion z linii XII i o jedną linię pion z linii I (przy grze należy, dla bezpieczeństwa pionów, starać się na poszczególnych liniach nie pozostawiać pionów pojedynczych, narażonych na bicie – oczywiście nie zawsze da się tego uniknąć).

Czarny: (4, 3) przesuwą o 4 i potem o 3 oczka pion z linii 12.

Biały: (4, 4) – dublet! – przesuwą o 4 linie naprzód dwa piony z linii XII i także o cztery linie dwa piony z linii 8.

Czarny: (3, 2) – przesuwą o tę ilość oczek jeden pion z linii 12.

Biały: (6, 1) – o 6 oczek przesuwą pion z XII, o 1 z 8, zamykając ważną 7 linię, co uniemożliwia wyjście dwu czarnym pionom z białego domu przy wyrzuceniu szóstek.

Czarny: (6, 4) – pionem z VIII bije pion biały na II, z VI zamyka linię II, idąc o cztery linie.

Biały: (1, 6) – szczęśliwy rzut, wprowadza zabity pion z bandy na I, z XII idzie o sześć linii.

Czarny: (6, 5) – chętnie poszedłby pionem z 1 na 12, lecz nie ma wolnego „przystanku” po drodze (linie 6 i 7 są zamknięte), idzie więc z 12 o pięć linii i dalej o sześć.

Biały: (6, 4) – z 9 o sześć, z 7 o cztery.

Czarny: (4, 3) – z 1 najpierw o cztery, potem o trzy, bije biały pion na 8 linii.

Biały: (6, 3) – wprowadza zabity pion na III (VI linia jest zamknięta) i od razu idzie nim naprzód na IX linię.

Czarny: (4, 1) – szczęśliwy rzut – pionem z 12 bije pion biały na VIII, pionem z 8 bije pion biały na 9.

Biały: (3, 3) – bardzo szczęśliwy rzut – wprowadza obydwa zabite piony na III linię, dwoma pionami z 4 bije pion czarny na 1.

Czarny: (3, 6) – nie może swego zabitego piona z bandy wprowadzić do gry, traci więc ruch.

Biały: (6, 6) – dwoma pionami z linii III idzie naprzód o sześć linii, bijąc czarny pion, dwa piony z I wyprowadza na VII linię.

Czarny: (4, 6) – jeden z zabitych pionów wprowadza na 4 linię, ponieważ jednak 6 linia jest zajęta, nie może wprowadzić drugiego z zabitych pionów do gry, musi zrezygnować z reszty ruchu.

Biały: (4, 4) – dwoma pionami z IX bije pion czarny na 12, dwoma z VII przechodzi na XI.

Czarny: (2, 4) – szczęśliwy rzut – może wprowadzić do gry obydwa piony z bandy, na 2 i 4 linię.

Biały: (6, 5) – jednym pionem z XI przechodzi na 8, drugim bije czarny pion na 9.

Czarny: (2, 2) – wprowadza pion z bandy na 2 linię, trzy pion-y z VIII idą na VI.

Biały: (1, 5) – z 9 na 8 i z 12 na 7.

Czarny: (3, 4) – dwoma pionami z VIII, jednym na IV, drugim na V.

Biały: (4, 4) – trzema pionami z 7 na 3, jednym z 12 na 8.

Czarny: (3, 2) – o trzy pionem z VIII, o dwa pionem z VI; czarny celowo trzyma swoje opóźnione pion-y w domu białych, by utrudnić białym wyprowadzenie pionów na dwór.

Biały: (5, 2) – dwoma pionami z 8 na 6 i 3.

Czarny: (5, 5) – dwoma pionami z 2 na 7 i dwoma z VI na I; zamyka w ten sposób I linię i czeka jeszcze w domu białych.

Biały (5, 1) – z 8 na 3; biały ma już wszystkie swoje pion-y w domu, wyprowadza więc za jedynkę jeden pion z linii 1 na dwór.

Czarny: (5, 4) – o cztery i o pięć linii z 7, wciąż czeka w do-mu białych.

Biały: (6, 3) – wyprowadza dalsze dwa pion-y na dwór, po jednym z linii 6 i 3.

Czarny: (2, 2) – pionami z linii 11 i 12 na X i IX (dublet).

Biały: (6, 6) – w tej sytuacji rzut fatalny: biały musi, skoro mo-że, wykorzystać wszystkie oczka, ma więc obowiązek wyprowadzić na dwór cztery pion-y z 6 linii, na której pozostanie jeden zagro-żony biały pion.

Czarny: (2, 4) – doczekał się! – pionem z 4 bije pion biały na 6, IX idzie na VI.

Biały: (2, 4) – nie może wprowadzić swego piona z bandy na planszę, w domu czarnych wolna jest tylko III linia, biały traci więc ruch.

Czarny: (6, 3) – wyjątkowe szczęście, pionami z IX i VI czarny zamyka ostatnią wolną (III) linię u siebie w domu. Teraz biały nawet nie ma po co rzucać kośćmi, rzuca od razu czarny.

Czarny: (3, 2) – z 4 na 6, z 6 na 7, oczywiście będzie maszero-wał tylko tymi dwoma pionami aż do skutku.

Czarny: (6, 5) – z 7 na 12, z 8 na XI.

Czarny: (6, 4) – obydwa **czarne pion-y** znalazły się na VII, biały wciąż nie rzuca kośćmi, czeka.

Czarny: (3, 2) – z VII na IV i V, **wszystkie czarne pion-y** są już w domu.

Czarny: (6, 2) — wyprowadza jeden pion z VI linii na dwór, drugim przechodzi na IV linię, by nie zostać samotny. Teraz białe ma już szansę wejść na wolną VI linię.

Białe: (5, 4) — niestety, białe musi dalej czekać.

Czarny: (5, 5) — wyprowadza trzy piony z V linii i jeden pion z IV linii na dwór.

Białe: (4, 1) — pechowy rzut — dalej musi czekać.

Czarny: (4, 4) — nie najlepszy rzut — czarny musi wyprowadzić na dwór trzy piony z IV linii oraz jeden z III linii.

Białe: (3, 6) — właśnie! — białe wprowadza swój bezczynny od dawna pion z bandy na III linię, bijąc tam czarny pion i idąc o sześć linii naprzód.

Czarny: (1, 6) — przykra niespodzianka dla białych! — czarny wprowadza swój pion na 1 linię, bijąc tam białe pion, i idzie od razu o sześć linii naprzód.

Białe: (6, 3) — wprowadza swój pion z bandy na VI linię i idzie nim naprzód na IX.

Czarny: (5, 3) — czarny pion z 7 linii znalazł się na X.

Białe: (1, 6) — pionem z IX bije pion czarny na X i idzie dalej o sześć linii; walka jest zażarta.

Czarny: (3, 3) — bardzo pechowy rzut — 3 linia jest zajęta, czarny pion musi czekać na bandzie.

Białe: (2, 2) — przesuwając dwa swoje piony z 3 linii na 1, starając się utrudnić wejście czarnemu pionowi, oraz pion z IX na 12.

Czarny: (6, 2) — czarny pion wchodzi na 6 linię i przechodzi od razu na 8; bardzo to niebezpieczne, ale coż robić?

Białe: (6, 6) — ostatnie dwa białe piony znalazły się u siebie w domu, wyprowadzony został jeden pion z 6 linii i jeden z 3.

Czarny: (6, 6) — pędzi z 8 na V, wyprowadza jeden pion z V linii i jeden z II na dwór.

Białe: (3, 3) — niezwykle szczęśliwy rzut, niemal nokautujący czarnego! Białe wyprowadza na dwór cztery piony z 3 linii i zostaje z ostatnimi swymi dwoma pionami na 1 linii; w następnym rzucie zakończy partię niezależnie od tego, ile oczek wyrzuci; czarny może teraz wygrać tylko wyrzucając dublet dwójek lub wyższy.

Czarny: (6, 1) — niestety, wyprowadza za szóstkę jeden pion z II linii oraz jeden z I i pozostaje z dwoma pionami we własnym domu.

Białe: (5, 3) — wyprowadza na dwór ostatnie swoje dwa piony, wygrywa partię.

Była to partia wyjątkowo długa i zawiła, z przykładami wielu interesujących zagrań obydwu partnerów.

Jacquet



Jeden z wariantów tryktraka, uprawiany w XIX wieku w Wielkiej Brytanii, później we Francji.

W tej grze w sytuacji wyjściowej wszystkie piony białe znajdują się w domu czarnych na I linii, wszystkie zaś piony czarne w domu białych na 1 linii; pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Matador



Odmiana gry w jacquet z jedną dodatkową zasadą: ten z graczy, który wyrzuci „matadora” (siedem oczek w postaci 4 i 3), przesuwa piony na planszy najpierw za matadora, potem, nie rzucając już kośćmi, wykorzystuje do ruchu dowolnie wybrany przez siebie dublet, po czym raz jeszcze rzuca kośćmi, jak gdyby dopiero teraz nadeszła jego kolej w grze.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Wąż



Wariant tryktraka szczególnie popularny w USA.

Na początku gry piony czarne stoją: dwa na linii 1, trzy na linii VIII i po pięć na liniach 12 i VI (a więc jak w tryktraku tradycyjnym), natomiast piony białe stoją: po dwa na liniach I, II i III oraz dziewięć na bandzie. Pierwszym obowiązkiem gracza grającego pionami białymi jest więc wprowadzenie swoich pionów z bandy do gry.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Tryktrak holenderski



Na początku gry w ogóle nie ma pionów na planszy,

wszystkie znajdują się na bandzie; należy je w pierwszych rzutach wprowadzić do gry.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Tryktrak rosyjski



Na początku gry nie ma pionów na planszy, wszystkie znajdują się na bandzie; należy je w pierwszych rzutach wprowadzić do gry.

Wszystkie piony (białe i czarne) wprowadza się do gry do domu białych; także wszystkie piony idą w tym samym kierunku (1–12 – XII–I); wszystkie wyprowadza się na dwór z domu czarnych.

Pozostałe zasady gry – bez zmian.

Żaki



Jeden z wariantów tryktraka uprawiany współcześnie w Turcji.

W tym wariacie na początku gry pięć pionów białych znajduje się na 1 linii w ich własnym domu, sześć – na XII linii domu czarnych, cztery – na VI linii domu czarnych. Piony czarne rozmieszczone są odpowiednio symetrycznie.

Gra toczy się przy użyciu pięciu kości naraz (a więc można w jednej kolejce gry przesunąć nawet pięć swoich pionów). Dublety nie są uwzględniane.

Garanguet



Jeden z wariantów tryktraka, do którego używa się trzech kości; był uprawiany niegdyś w Niemczech.

Położenie wyjściowe pionów – jak w tryktraku tradycyjnym.

Dublety wykorzystuje się podwójnie, lecz tylko wtedy.

jeśli dublet jest wyższy niż ilość oczek na trzeciej kości (a więc rzut 5, 5, 4 zawiera w sobie dublet, natomiast nie zawiera go rzut 5, 5, 6). Wyrzucenie jednakiej ilości oczek wszystkimi trzema kośćmi oznacza uzyskanie trzech równoległych dubletów, które do ruchu należy wykorzystać sześciokrotnie.

Pogoń



Ludowy islandzki wariant gry, zwany tam „ad elta stelpur” („pogoń za dziewczętami”).

Każdy z grających ma sześć pionów, które na początku gry stoją: białe – na liniach 1–6, czarne – na liniach VI–I. Rzut jedną kością (wyrzucenie mniejszej ilości oczek) rozstrzyga, który z graczy rozpoczyna grę.

Do gry używa się dwóch kości, ważne jednak w grze są tylko wyrzucone kośćmi szóstki, jedyńki i wszystkie dublety.

Po wyrzuceniu dubletu i wykonaniu ruchu gracz natychmiast rzuca kośćmi po raz wtóry. Jeśli i to będzie dublet, rzuca po raz trzeci – dopóki nie wyrzuci niedubletu.

Rzut 6, 6 traktuje się jako podwójny dublet; wszystkie inne dublety wykorzystywane są jak pojedyncze rzuty.

Przy wyrzuceniu szóstki lub jedyńki gracz przesuwá swój pion o sześć lub o jedną linię.

Zadne inne rzuty nie liczą się.

Piony poruszają się w kierunku ruchu przeciwnym ruchowi wskazówek zegara i chodzą po planszy tak długo, dopóki piony jednego z graczy nie zostaną zabite. Ten gracz przegrywa grę.

Do bicia pionów przeciwnika dochodzi wtedy, gdy pion własny staje na linii zajętej przez pion przeciwnika. Pion zabity zdejmuje się z planszy; nie wraca on już do gry.

Nie wolno stawiać na jednej linii więcej niż jeden pion.

Gdy jednemu z graczy na planszy pozostaje tylko jeden pion, zmieniają się jego metody ruchu. Pion taki ma obowiązek przede wszystkim dotrzeć do najbliższego rogu (linii 1, 6, 7, 12, XII, VII, VI lub I). Ostatni pion z rogu wolno przesuwać tylko po wyrzuceniu jedyńki lub szóstki według zasady: po wyrzuceniu jedyńki – do najbliższego rogu, po wyrzuceniu szóstki – o dwa rogi. Rzuty 1, 1, i 6, 6 traktowane są jak zwykłe dublety.

Ostatni pion na planszy może więc zostać zabity tylko w rogu. Jeśli stojąc w rogu, znajduje się jednocześnie między pionami przeciwnika (na przykład: biały pion na linii 6, czarne piony na liniach 5 i 7), nie może zostać zabity.

MŁYNEK



Jedna z gier najstarszych w dziejach ludzkości. Plansze do gry w młynek i ich miniatury pełniły niegdyś funkcję amuletów magicznych, znajdowano je już w grobach z epoki brązu. Sama gra, jak wynika z odkryć archeologicznych i z historii obyczajów, znana była od dawna niemal wszędzie.

Oto przykładowe nazwy gry w różnych rejonach świata: sam-ki, luk-tsut-ki (Chiny), kontjil (Korea), san noku narabe (Japonia), hujura (Persja), tre-guti i nao-guti (Indie), nerenchi (Cejlon), agjoug (Armenia), dugurjin (Turcja), akidada, ati (Złote Wybrzeże), jara badakh (Somali), santaraj (Etiopia), epello (Nigeria), dala (Sudan), alkarhat (Tuaregowie saharyjscy), dris ath tha-latha (Arabowie), pitarilla lub bidaria (Indianie Towa, Nowy Meksyk), chikkiri (Ajnowie), tapatan (Filipiny), trio-dion (Grecja), real (Hiszpania), file lub filette (Włochy),

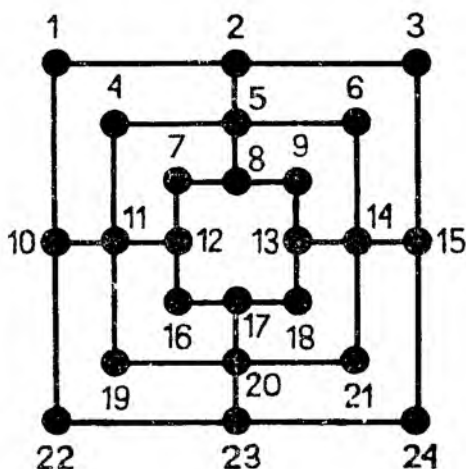
trip-trap-trul (Niemcy), tik-tak-tol (Holandia), quarn (Szwecja), a także, w bardzo wielu językach, właśnie „młynek”.

Pochodzenie gry, wywodzącej się z pierwocin ludzkiej cywilizacji, nie jest znane ani zbadane. Istniało i istnieje kilkaset różnych wariantów planszy i samej gry, choć zawsze pozostawała znana i popularna pierwotna forma gry, do dzisiaj uprawianej w całym świecie.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i osiemnaście pionów (dziewięć białych i dziewięć czarnych). Planszę do gry w młynek przedstawia ryc. 3.

(Punkty przecięć linii oznaczono kolejnymi liczbami dla notowania partii).



Ryc. 3

Zasady gry:

Każda partia gry w młynek dzieli się na trzy etapy.

Etap pierwszy to ustawianie pionów. Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie, po czym gracze kolejno na zmianę ustawiają na planszy po jednym pionie (na punktach przecięć linii).

Etap drugi to właściwa rozgrywka – rozpoczyna się z chwilą, gdy ustawiono na planszy wszystkie piony. Gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, przesuwa wówczas jeden dowolnie wybrany ze swych pionów na planszy w dowolnym kierunku na pole wolne obok (połączone linią). Drugi gracz postępuje podobnie, i tak na zmianę kolejno.

Etap trzeci rozpoczyna się, gdy jednemu z graczy pozostaną na planszy tylko trzy piony – wówczas gracz ten, gdy przypada nań kolejność wykonania ruchu, zdejmuje jeden dowolnie wybrany ze swych trzech pionów z planszy i ustawia go na innym, dowolnie wybranym polu wolnym. Jeśli obydwu graczom pozostaną na planszy tylko po trzy piony, obydwaj postępują podobnie.

We wszystkich trzech etapach gry można bić piony przeciwnika. Bicie następuje wtedy, gdy jeden z graczy utworzy tak zwany młynek, tzn. ustawi trzy swoje piony na jednej prostej połączonej linii (poziomo lub pionowo). W momencie utworzenia młynka gracz, który go utworzył, zdejmuje z planszy (zdobywa) jeden dowolnie wybrany pion przeciwnika. Gdy uda się dostawieniem lub przesunięciem jednego piona utworzyć dwa młynki naraz, giną dwa piony przeciwnika.

Gra toczy się do chwili, gdy jednemu z graczy pozostaną na planszy tylko dwa piony (nie może wówczas utworzyć młynka, przegrywa partię) lub gdy piony jednego z graczy zostaną zablokowane – gracz przegrywa partię, nie mogąc wykonać przypadającego nań ruchu.

Partia przykładowa:

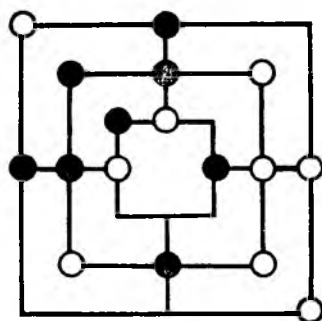
Białe:

- 1
- 24
- 19 (oczywiste)
- 6 (także oczywiste)
- 8 (też wymuszone)
- 12
- 21 (tak zwane „widełki”, bę-
dzie młynek)
- 14 M (młynek), biją 20
- 15 (znów dwie groźby)

Czarne:

- 4
- 11
- 5
- 2
- 10
- 7 (błąd! – zaraz będą jego
skutki)
- 20
- 20 (konieczne)
- 13

Na planszy ustawiono wszystkie piony, zakończył się pierwszy etap gry. Sytuację przedstawia ryc. 4.



Ryc. 4

15 – 3 (groźba nie do uniknię-
cia)

14 – 15 M, bije 13

15 – 14 M, bije 18

14 – 15 M, bije 22

19 – 11

24 – 23

23 – 24 M, bije 10 i wygrywa.

20 – 17

17 – 18 (próba odsieczy)

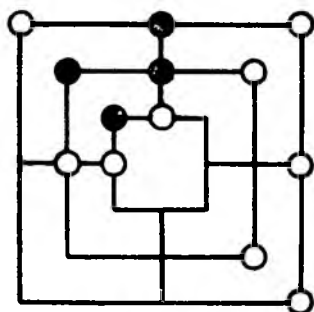
10 – 22

11 – 10

10 – 22

22 – 10

Sytuację na planszy w momencie zakończenia gry przedstawia ryc. 5.



Ryc. 5

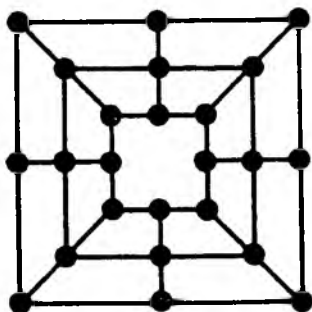
Wprawdzie czarne mają jeszcze na planszy cztery piony, lecz są one zablokowane, nie mogą wykonać żadnego ruchu. Białe nie straciły ani jednego piona, wygrały z dużą przewagą.

Młynek rozbudowany



Plansza do gry w młynek rozbudowany ma, w porównaniu z młynkiem tradycyjnym, o cztery linie więcej. Przedstawia ją ryc. 6.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



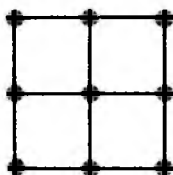
Ryc. 6

Mały młynek



Planszę do gry w mały młynek przedstawia ryc. 7.

Każdy z graczy dysponuje tylko trzema pionami i gra toczy się do utworzenia pierwszego młynka.



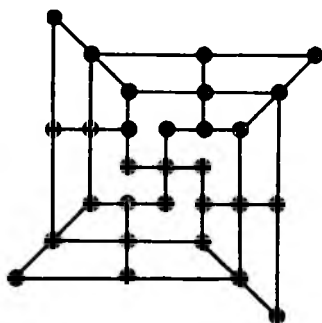
Ryc. 7

Młynek-ślimak



Planszę do gry w młynek-ślimak przedstawia ryc. 8.

Każdy z graczy dysponuje dwunastoma pionami, pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



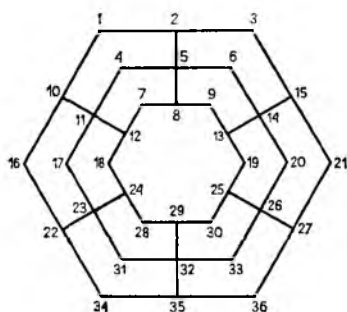
Ryc. 8

Młynek sześciokątny



Planszę do gry w młynek sześciokątny przedstawia ryc. 9.

Każdy z graczy dysponuje trzynastoma pionami, pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



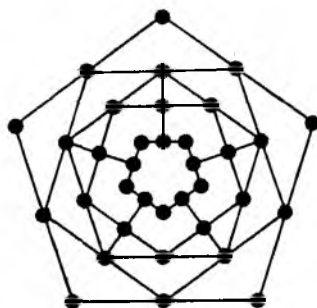
Ryc. 9

Młynek pięciokątny



Planszę do gry w młynek pięciokątny przedstawia ryc. 10.

Każdy z graczy dysponuje dwunastoma pionami, zasady gry pozostają bez zmian.



Ryc. 10

W młynek pięciokątny grać może także trzy, cztery i pięć osób; ustawiają wówczas i przesuwają swoje pionki kolejno na zmianę. Gracze otrzymują: przy grze w trzy osoby – po 8 pionów, przy grze w cztery osoby – po 6 pionów, przy grze w pięć osób – po 5 pionów. Pionki muszą różnić się kolorami. Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

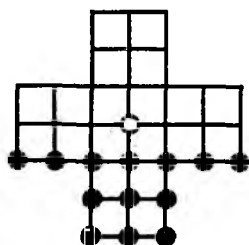
LIS I GĘSI



Ludowa gra islandzka, znana tam pod nazwą „hala-tafl” od XIV wieku n.e., później popularna w Wielkiej Brytanii i w całej Europie. Gry podobne, nieraz identyczne, znane są również w Azji (na przykład: japońska yasa-sukari).

Rekwizyty:

Plansza o 33 polach (na przecięciach linii), 13 czarnych pionów (gęsi) i jeden pion biały (lis). Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 11.



Ryc. 11

Zasady gry:

Grę rozpoczynają gęsi. Gracze wykonują swymi pionami na zmianę kolejne ruchy. W jednym ruchu pion (zarówno lis, jak gęś) może przejść na dowolne pole sąsiednie, połączone linią, jeśli to pole jest wolne.

Bicie gęsi przez lisa odbywa się przez przeskoczenie lisem przez gęś na następne za nią pole wolne w linii prostej. Zabite gęsi zostają zdjęte z planszy i nie wracają już do gry.

Lisowi wolno bić więcej niż jedną gęś w jednym ru-

chu, jeśli za kolejno bitymi gęśmi znajdują się pola wolne. Bicie gęsi nie jest obowiązkowe.

Gęsiom nie wolno bić lisa.

Gracz grający gęśmi wygrywa, gdy unieruchomi lisa na planszy, otoczy go gęśmi tak, by lis nie mógł wykonać przypadającego nań ruchu.

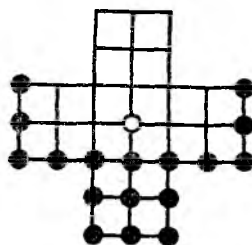
Gracz grający lisem wygrywa, gdy zabije taką ilość gęsi, iż zyskuje na planszy pełną swobodę ruchów i już nie grozi mu zablokowanie. Za wystarczające do wygranej uznaje się zazwyczaj zabicie przez lisa ośmiu gęsi, najlepiej jest jednak kontynuować grę do chwili zabicia przez lisa wszystkich gęsi lub do chwili, gdy gracz grający gęśmi podda się.

Lis i gęsi zwiększone



Wariant gry, w którym (przed rozpoczęciem gry) na planszy ustawia się nie trzynaście, lecz siedemnaście gęsi. Ustawienie gęsi przedstawia ryc. 12.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



Ryc. 12

Lis i gęsi rozbudowane



Wariant gry znany w Islandii pod nazwą „freys-tafl”, w którym plansza identycznego kształtu ma inny układ przecinających się linii.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 13.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Lis i gęsi zwiększone i rozbudowane



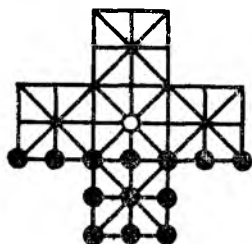
Wariant gry, w którym na planszy do gry rozbudowanej przed rozpoczęciem gry ustawia się nie trzynaście, lecz siedemnaście gęsi jak przy grze zwiększonej.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

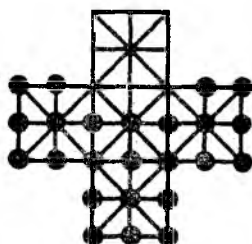
Forteca



Osiemnastowieczny wariant gry, znany już wówczas także w Polsce. Przed rozpoczęciem gry na planszy ustawia się 24 piony atakujących żołnierzy (uprzednio „gęsi”). Dziewięć pozostałych na planszy miejsc wolnych (górny kwadrat) to tak zwana forteca. Planszę do gry przedstawia ryc. 14.



Ryc. 13



Ryc. 14

Obrońców fortecy jest dwóch — gracz grający nimi ustawia ich na dowolnych polach wolnych.

Grę rozpoczynają żołnierze atakujący fortecę. Wygrywają oni grę, jeśli uda im się zablokować obydwu obroń-

ców fortecy lub jeśli uda im się zająć wszystkie dziewięć pól wewnątrz fortecy (górny kwadrat).

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Polska forteca



Wariant gry szczególnie popularny w Polsce w XIX wieku, o nieco zmienionej planszy.

Planszę do gry w polską fortecę przedstawia ryc. 15.

Po liniach przerywanych mają prawo poruszać się tylko oficerowie broniący fortecy, atakujący żołnierze nie mają tego prawa.

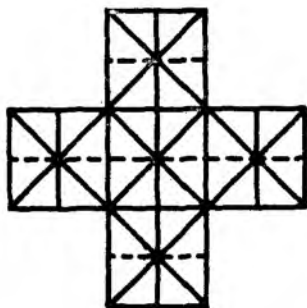
Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Wielka forteca

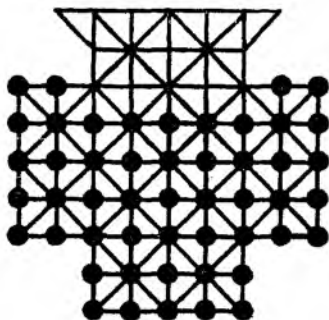


Dziewiętnastowieczny niemiecki wariant gry (zwanej tam „obłężenie”) na rozbudowanej planszy.

Przed rozpoczęciem gry na planszy ustawia się pięćdziesiąt pionów atakujących żołnierzy. Siedemnaście pozostałych na planszy miejsc wolnych (górny prostokąt) to tak zwana forteca. Planszę do gry przedstawia ryc. 16.



Ryc. 15



Ryc. 16

Obrońców fortecy jest trzech – gracz grający nimi ustawia je na dowolnych miejscach wolnych.

Grę rozpoczynają żołnierze atakujący fortecę. Wygrywają oni grę, jeśli uda im się zablokować trzech obrońców fortecy lub jeśli uda im się zająć wszystkie siedemnaście pól wewnątrz fortecy (górny prostokąt).

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Szesnastu żołnierzy

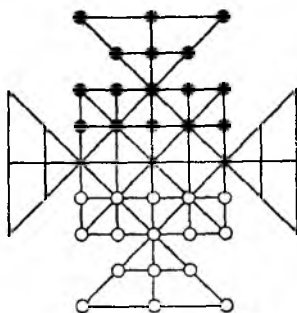


Ludowa gra indyjska, uprawiana szczególnie na Cejlonie, znana także na Malajach pod nazwą rimau-rimau, w Japonii jako yoroku.

Rekwizyty:

Plansza o 49 polach (przecięciach linii), 16 białych i 16 czarnych pionów.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 17.



Ryc. 17

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze wykonują swymi pionami na zmianę kolejne ruchy. W jednym ruchu pion może przejść na dowolne pole sąsiednie połączone linią, jeśli jest to pole wolne.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez przeskoczenie własnym pionem przez pion przeciwnika na następne za nim pole wolne w linii prostej. Piony zabite są zdejmowane z planszy i nie wracają już do gry.

Wolno bić więcej niż jeden pion przeciwnika, jeśli za kolejno bitymi pojedynczymi pionami znajdują się następne pola wolne. Bicie nie jest obowiązkowe.

Wygrywa ten z graczy, który zabije wszystkie piony przeciwnika.

Perali kotuma



Wariant gry, w którym na planszy przed rozpoczęciem gry ustawia się nie po 16, lecz po 23 czarne i białe piony. Dodatkowymi pionami zostają wypełnione trójkąty po prawej ręce graczy, odpowiednio po siedem białych lub czarnych pionów na każdym trójkącie.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Kotu ellima



Wariant gry, w którym na planszy przed rozpoczęciem gry ustawia się nie po 16, lecz po 24 piony odpowiednio czarne i białe (dodatkowymi pionami są wypełnione wszystkie pola planszy poza polem centralnym, które pozostaje wolne), trójkąty zostają wypełnione pionami jak przy grze w perali kotuma, dodatkowe dwa piony

stają na planszy obok wypełnionych bocznych trójkątów, przy „swoich” trójkątach.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Krowy i lamparty



Swoisty wariant gry w lisa i gęsi na planszy do gry w szesnastu żołnierzy, znany w Indiach pod nazwą *diviyan keliya*.

Na początku gry plansza jest pusta; w grze biorą udział 24 piony czarne (krowy) i dwa piony białe (lamparty), ustawiane kolejno na planszy.

Celem gry dla lampartów jest zabicie takiej ilości krów, by zdobyć pełną swobodę ruchu na planszy. Celem dla krów jest zablokowanie lampartów.

Grę rozpoczyna gracz grający lampartami, który na dowolnym polu planszy stawia lamparta. Następnie gracz grający krowami stawia krowę; następnie na planszy pojawia się drugi lampart. Gracz grający lampartami wykonuje teraz już posunięcia (przesuwa o jedno pole dowolnie wybranego lamparta); gracz grający krowami w przypadającej nań kolejności ustawia kolejne krowy. Krowy rozpoczynają posunięcia dopiero w chwili, gdy wszystkie pojawiają się na planszy (oczywiście do tego czasu może udać się graczowi grającemu lampartami zabić jedną lub więcej krów).

Za wystarczające dla wygranej lampartów uznaje się zazwyczaj zabicie ośmiu krów, najlepiej jest jednak kontynuować grę do chwili zabicia wszystkich krów lub do chwili, gdy gracz grający krowami podda się.

Terhüchü

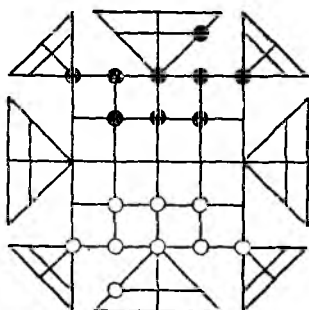


Wariant gry, znany w Assamie, na rozbudowanej planszy z inną ilością pionów.

Każdy z graczy dysponuje dziewięcioma pionami, odpowiednio białymi lub czarnymi.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 18.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



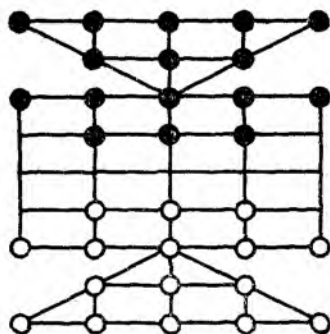
Ryc. 18

Astar



Ludowa gra Kirgizów, wariant gier poprzednich, znana także w Dekanie jako mogol putthan, na Cejlonie jako newakam kelliya oraz na Malajach jako dam.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 19.



Ryc. 19

Do wygranej prowadzi nie tylko zabicie wszystkich pionów przeciwnika, lecz także zajęcie jego „fortecy” (obsadzenie swymi pionami dziewięciu pól planszy po stronie przeciwnika, tworzących trójkąt).

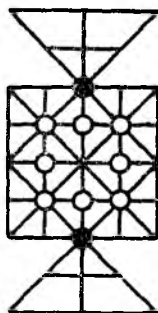
Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Kungser



Wariant gry na planszy zbliżonej do astar, znany i uprawiany w Tybecie.

Na początku gry na planszy stoi ośmiu żołnierzy (białych) i dwa piony czarne (wrogowie) jak na ryc. 20.



Ryc. 20

Grę rozpoczyna gracz grający wrogami, który może już bić jednego z żołnierzy. Gracz grający żołnierzami dostawia na planszę dalszych żołnierzy (w sumie żołnierzy jest 24); gracz grający wrogami wykonuje kolejne ruchy. Gracz grający żołnierzami w przypadającej nań kolejności ustawia kolejnych żołnierzy. Żołnierze rozpoczynają posunięcia dopiero w chwili, gdy wszyscy pojawiają się na planszy (oczywiście do tego czasu gracz grający wrogami zabije kilku lub kilkunastu żołnierzy).

Wygrana – jak przy grze w lisa i gęsi.

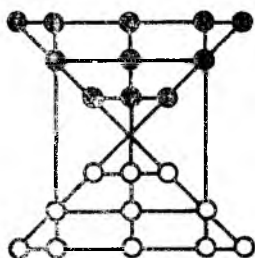
Egara guti



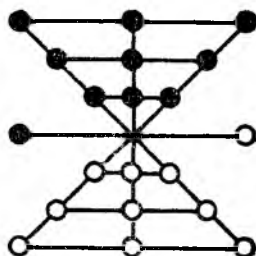
Wariant gry w szesnastu żołnierzy na uproszczonej planszy, znany w Indiach centralnych.

Każdy z graczy dysponuje jedenastoma pionami, odpowiednio czarnymi lub białymi. Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 21.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



Ryc. 21



Ryc. 22

Kowwu dunki



Wariant gry na uproszczonej planszy, znany także pod nazwą dash guti.

Każdy z graczy dysponuje dziesięcioma pionami, odpowiednio czarnymi lub białymi. Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 22.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Lau kata kati

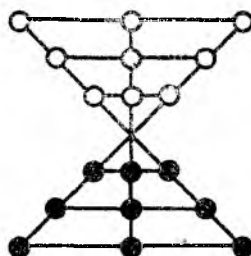


Wariant gry na uproszczonej planszy, znany w Bengalu.

Każdy z graczy dysponuje dziewięcioma pionami, od-

powiednio czarnymi lub białymi. Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 23.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



Ryc. 23

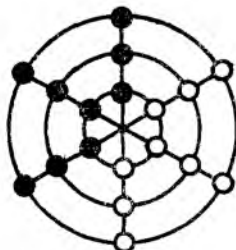
Pretwa



Wariant gry na kolistej planszy, znany w indyjskiej prowincji Behar.

Każdy z graczy dysponuje dziewięcioma pionami, odpowiednio czarnymi lub białymi. Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 24.

Piony posuwają się i biją zarówno na promieniach kół, jak i na okręgach.



Ryc. 24

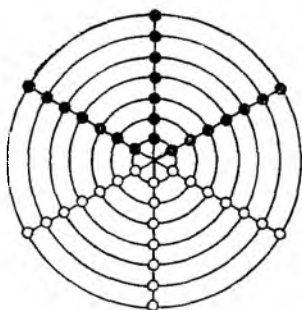
Gol skuish



Wariant gry na kolistej planszy, znany w Indiach centralnych.

Każdy z graczy dysponuje dwudziestoma jeden pionami, odpowiednio czarnymi lub białymi. Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 25.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.



Ryc. 25

WALCZĄCE WĘŻE



Ludowa gra północnoamerykańskich Indian Zuni, zwana tam „kolowis awithlaknannai”.

Rekwizyty:

Plansza do gry i odpowiednia, zależna od wielkości planszy, ilość pionów czarnych i białych.

Wielkość planszy do gry w walczące węże nie jest stała. Na najmniejszej z używanych plansz każdy z graczy dysponuje dwunastoma pionami; na największych planszach walczy ze sobą ponad sto pionów po każdej stronie.

Wszystkie właściwe cechy tej gry ma gra na planszy dla 24 pionów po każdej stronie. Planszę przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 26.

Obsadzone są wszystkie pola planszy na przecięciach linii z wyjątkiem pola centralnego.



Ryc. 26

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze wykonują swymi pionami na zmianę kolejne ruchy. W jednym ruchu pion może przejść na dowolne pole sąsiednie połączone linią, jeśli jest to pole wolne.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez przeskakiwanie własnym pionem przez pion przeciwnika na następne za nim pole wolne w linii prostej (na krańcach planszy także w linii półkolistej). Piony zabite są zdejmowane z planszy i nie wracają już do gry.

Wolno bić więcej niż jeden pion przeciwnika w jednym ruchu, jeśli za kolejno bitymi pionami znajdują się dalsze pola wolne.

Pierwsze bicie jest obowiązkowe, nie ma jednak obowiązku bicia więcej niż jednego pionu przeciwnika w jednym ruchu.

Wygrywa ten z graczy, który zabije wszystkie piony przeciwnika.

FANORONA

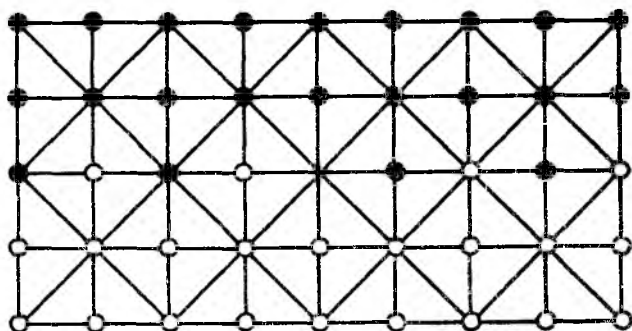


Ludowa gra z Madagaskaru, znana tam i szeroko uprawiana już pod koniec XVII wieku.

Rekwizyty :

Specjalna plansza i 42 piony (21 białych i 21 czarnych).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 27.



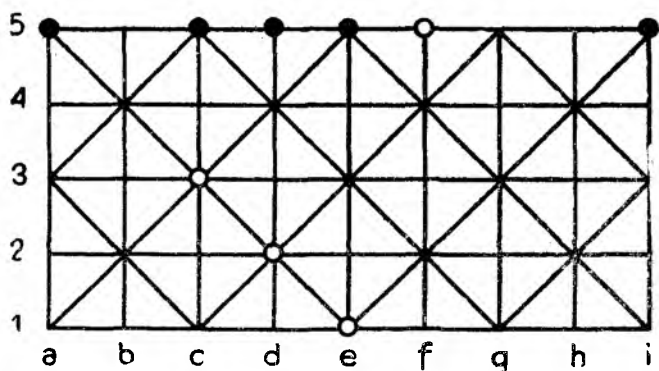
Ryc. 27

Zasady gry :

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu dowolnie wybrany pion może przejść na dowolne pole sąsiednie, połączone linią, jeśli jest to pole wolne.

Bicie w fanoronie odbywa się poprzez odejście lub podejście.

Bicie przez odejście odbywa się wtedy, gdy na dwóch sąsiednich polach planszy stoją dwa wrogie piony i jeden z nich odchodzi tak, iż przestaje być pionem sąsiednim. Wówczas pion przeciwnika, od którego odszedł, zostaje zabity i zdjęty z planszy. W jednym ruchu przez odejście można zabić więcej niż jeden pion przeciwnika; jeśli za pionem zabitym bezpośrednio w kierunku odejścia znajdują się tuż koło siebie dalsze piony przeciwnika, wówczas giną wszystkie te piony.



Ryc. 28

Na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 28

biały pion f5 ruchem na g5 bije trzy czarne piony stojące na polach c5, d5 i e5, odchodzi bowiem od nich, a wszystkie stoją tuż koło siebie w kierunku jego odejścia (poziomo). Czarny pion a5 nie ginie, nie stoi bowiem tuż obok.

Bicie przez podejście odbywa się wtedy, gdy pion wykonujący ruch stanie na polu planszy sąsiadującym z pionem wrogim. Wówczas pion przeciwnika, do którego podszedł, zostaje zabity i zdjęty z planszy. W jednym ruchu przez podejście można zabić więcej niż jeden pion przeciwnika, jeśli za pionem bitym bezpośrednio w kierunku podejścia znajdują się tuż obok siebie dalsze piony przeciwnika; wówczas giną wszystkie te piony.

Na przykład w sytuacji diagramu czarny pion a5 ruchem na b4 bije trzy białe piony stojące na polach c3, d2 i e1.

Jeśli w wyniku posunięcia może zostać zabite więcej niż jedno ugrupowanie pionów (przez podejście i odejście jednocześnie), wykonujący ruch decyduje, które ugrupowanie zabije.

Jeśli w wyniku posunięcia został zabity jeden lub więcej pionów przeciwnika, wykonujący ruch natychmiast wykonuje następne posunięcie i dalsze następne tak długo, dopóki bije piony przeciwnika.

Bicie w fanoronie jest obowiązkowe.

Obowiązek wykonania następnego posunięcia po biciu piona lub pionów przeciwnika w poprzednim posunięciu nie dotyczy pierwszego posunięcia każdego z graczy (otwarcia gry). Wówczas bije się tylko raz.

Wariant fanorony

Można grać w fanoronę ustalając, iż bicie nie jest obowiązkowe.

Partia gry staje się wtedy dłuższa; gra nabiera zupełnie innego charakteru.

Kercheck



Gra opracowana w 1963 roku przez amerykańskiego znawcę i twórcę nowych gier, Maxeya Brooke'a.

Rekwizyty:

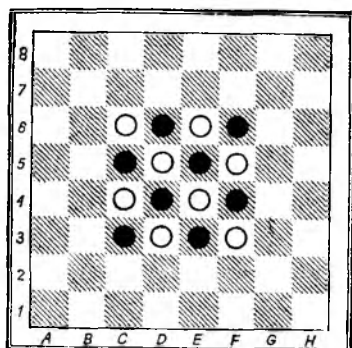
Tradycyjna szachownica oraz szesnaście pionów (osiem białych i osiem czarnych).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 29.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu dowolnie wybrany pion może przejść na dowolne pole sąsiednie poziomo, pionowo lub ukośnie w dowolną stronę, jeśli jest to pole wolne.



Ryc. 29

Bicie w kerchecku odbywa się poprzez odejście, jak przy grze w fanoronę. W jednym ruchu bije się tylko jeden pion.

Nie wolno wykonywać ruchów bez bicia piona przeciwnika. Jeśli gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, nie może zabić żadnego piona przeciwnika, rezygnuje z wykonania ruchu.

Gra kończy się w chwili, gdy jeden z grających zabił wszystkie piony przeciwnika i wygrał grę.

Gdy żaden z grających nie może wykonać ruchu, gra również kończy się i wygrywa ten z grających, który ma na planszy więcej pionów.

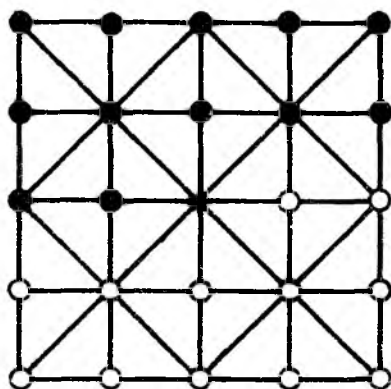
ALQUERQUE



Dawna gra arabska, potem hiszpańska, opisana po raz pierwszy w 1283 roku przez Alfonsa X, króla Kastylii, jako alquerque de doze.

U Maurów gra ta znana była jako el quirkat, u Arabów saharyjskich jako zamma lub damma.

Gra w alquerque powszechnie uważana jest za bezpośredniego przodka współczesnej gry w warcaby.



Ryc. 30

Rekwizyty :

Specjalna plansza i 24 piony (12 białych i 12 czarnych).

Planszę z pionami w położeniu wyjściowym przedstawia ryc. 30.

Zasady gry :

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym posunięciu pion może przejść na dowolne sąsiednie wolne pole planszy w dowolną stronę, lecz tylko po liniach zaznaczonych na planszy.

Bicie piona przeciwnika odbywa się przez przeskoczenie przezeń na następne pole wolne, także po linii. W jednym posunięciu wolno bić więcej niż jeden pion, kolejno przeskakując przez bite piony.

Bicie jest obowiązkowe.

Wygrywa ten z graczy, który zabije wszystkie piony przeciwnika.

WARCABY



Gra tradycyjna, znana w całym świecie w różnych formach i wariantach; zrodziła się w XII wieku najprawdopodobniej na południu Francji lub w Hiszpanii.

W średniowiecznej łacinie zwana „ludus dominarum”, we Francji „fierges” (pieszki), w bardzo wielu krajach Europy, także w Polsce, była zwana grą w damę lub damkę (Baskowie – damen jokoa, Szkoci – dams, Holendrzy – damspel, Finowie – damapelisa, Grecy – nta-ma, Kalmukowie – mingma, Polacy, Czesi, Węgrzy, Słowacy, Serbowie i Rumuni – dama). Na Malajach gra w warcaby zwie się (co jest charakterystyczne) dam blas.

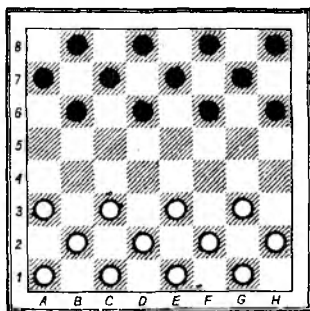
W różnych wariantach i rodzajach gry w warcaby gra toczy się na czarnych lub na białych polach tradycyjnej szachownicy.

Rekwizyty:

Tradycyjna szachownica (8×8) oraz 24 piony (odpowiednio 12 białych i 12 czarnych).

Zasady gry:

Układ pionów na szachownicy przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 31.



Ryc. 31

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu dowolnie wybrany pion może przesunąć się o jedno pole naprzód po przekątnej (na ukos).

Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez przeskoczenie przez pion bity na następne za nim pole wolne po przekątnej. W jednym ruchu wolno bić więcej niż jeden pion, wszystkie, przez które można kolejno przeskoczyć. Bicie jest obowiązkowe. Biję się zarówno naprzód, jak do tyłu (w tradycyjnym amerykańskim i angielskim wariantcie bije się tylko do przodu).

Gdy którykolwiek z pionów dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy (pola przemiany), zamienia się w damkę. Damkę oznacza się przez nałożenie na przemieniony pion jednego pionu spośród uprzednio zabitych.

Damka w jednym ruchu może przemieścić się o dowolną ilość pól wolnych w dowolną stronę po przekątnej. Damka bije także przeskakując przez wrogie piony i damki w dowolną stronę z tym, iż może przeskakiwać przez dowolną ilość wolnych pól zarówno przed biciem, jak i po biciu oraz w trakcie ruchu zmieniać jego kierunek.

Istnieje obowiązek maksymalnego bicia damką, to jest bicia największej ilości pionów. W tym sensie damkę uważa się za pion (przykładowo: jeśli istnieje możliwość bicia trzech pionów lub damki i pionu, obowiązuje bicie trzech pionów).

Gra toczy się do chwili zabicia przez jednego z grających wszystkich pionów i damek przeciwnika lub do chwili osiągnięcia tradycyjnego remisu: jedna damka przeciw jednej lub dwie przeciw jednej, z tym, iż jedna walczy z dwoma znajdując się na wielkiej przekątnej szachownicy.

Zablokowanie pionów przeciwnika (doprowadzenie do sytuacji, w której gracz nie może wykonać ruchu żadnym

ze swoich pionów na szachownicy) jest wygraną dla tego, który zablokował przeciwnika.

Warcaby amerykańskie



Jedyny wariant gry znany i szeroko uprawiany w Stanach Zjednoczonych.

Różnice w zasadach gry są następujące:

piony nie biją do tyłu, lecz tylko do przodu;

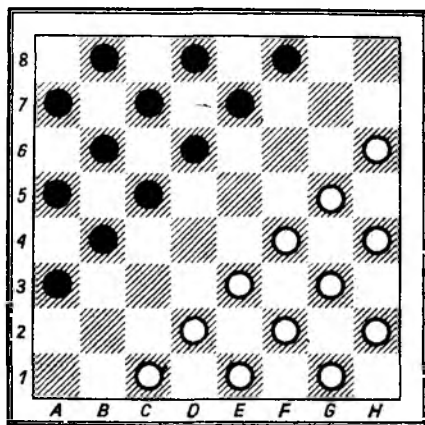
damka nie posuwa się o dowolną ilość pól w każdą stronę, lecz tylko o jedno pole do przodu lub do tyłu; ma także prawo bić do tyłu.

Pozostałe zasady gry – bez zmian.

Warcaby ukośne



Wariant gry, w którym zasady gry i jej cel pozostają bez zmian, zmienia się tylko wyjściowy układ pionów na planszy, który przedstawia ryc. 32.



Ryc. 32

Wybijanka



Wariant gry znany w wielu krajach, między innymi w Anglii i w Niemczech, we Francji (coc-imberty), w Rosji (poddawki), w którym zasady gry nie zmieniają się, zmienia się natomiast jej cel: wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich pionów z szachownicy, spowoduje, iż zostaną one zabite przez przeciwnika.

Wilk i owce



Tradycyjna gra o typie warcabowym.

Jeden z graczy dysponuje jednym pionem białym (wilkiem), drugi – czterema pionami czarnymi (owcami). Przed rozpoczęciem gry owce obsadzają pierwszy rząd swojej połowy szachownicy, wilk staje na jednym dowolnie wybranym polu swego krańcowego rzędu szachownicy.

Cel gry jest inny dla gracza grającego owcami, inny dla gracza grającego wilkiem. Gracz grający wilkiem wygrywa, gdy swoim pionem przedostanie się na pierwszy rząd pół szachownicy po stronie owiec. Gracz grający owcami wygrywa w chwili, gdy uda mu się zablokować wilka tak, żeby nie mógł on wykonać przypadającego nań posunięcia.

Grę rozpoczyna gracz grający wilkiem. W jednym ruchu pion tego gracza może przejść o jedno pole po przekątnej w dowolną stronę.

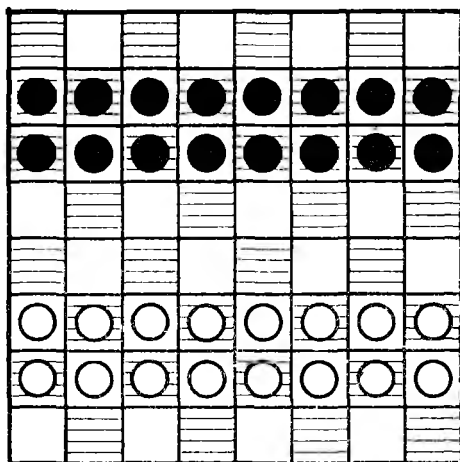
Piony gracza grającego owcami w kolejnych ruchach przechodzą także o jedno pole po przekątnej, lecz tylko do przodu. Wilk może cofać się, owce nie mogą się cofać.

Warcaby tureckie



Wariant gry o zmienionym układzie pionów na szachownicy i o zmienionych zasadach ruchu pionów.

Każdy z grających dysponuje szesnastoma pionami, które stoją na planszy przed rozpoczęciem gry w sposób przedstawiony na ryc. 33.

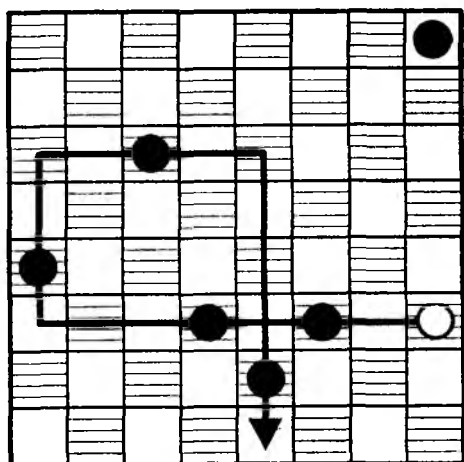


Ryc. 33

Piony poruszają się po planszy nie na ukos, lecz pionowo lub poziomo o jedno pole w dowolną stronę. Pionom nie wolno cofać się.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się, jak w warcbach tradycyjnych, przez przeskoczenie, w rzędzie lub kolumnie.

Pion na polu przemiany zmienia się w damkę, która chodzi o dowolną ilość pól wolnych poziomo i pionowo (w rzędach i kolumnach). Damka bije przeskakując przez piony i damki wrogie poziomo i pionowo o do-



Ryc. 34

wolną ilość pól. Na przykład na ryc. 34 biała damka bije pięć czarnych pionów.

Gra toczy się do chwili zabicia przez jednego z graczy wszystkich pionów i damek przeciwnika lub do chwili osiągnięcia remisu (jedna damka przeciw jednej na planszy).

Warcaby polskie



Wariant tradycyjnej gry w warcaby, który powstał we Francji w dwudziestych latach XVIII wieku i zdobył sobie znaczną popularność w wielu krajach Europy. Dziś polskie warcaby, zwane również kontynentalnymi lub międzynarodowymi (a także stupółowymi), znane są i szczególnie chętnie uprawiane (także jako gra turniejowa, podobnie jak szachy) w Związku Radzieckim, we Francji i w Holandii.

Istnieje obszerna literatura fachowa (głównie w języku rosyjskim), broszury i książki poświęcone strategii i taktyce tej gry.

Nazwa gry (paradoksalnie polskie warcaby są bardzo mało znane w Polsce) wzięła się stąd, iż jeden ze współtwórców tego wariantu tradycyjnej gry i jeden z pierwszych szczególnie zapalonych graczy o nie znanym dzisiaj nazwisku był Polakiem, przebywającym w Paryżu oficerem w służbie francuskiej i posługiwał się pseudonimem czy też przezwiskiem „Polak”

R e k w i z y t y :

Stupolowa szachownica (kwadrat 10×10 pól, w tym 50 pól ciemnych i 50 pól jasnych; gra toczy się na ciemnych polach szachownicy, we Francji – na jasnych) oraz 40 pionów, po dwadzieścia białych i czarnych dla każdego z grających. Po lewej stronie pierwszego rzędu pól przed każdym z graczy jest pole czarne.

Z a s a d y g r y :

Na początku partii piony obydwu graczy zajmują po cztery rzędy pól szachownicy (pięć pionów w każdym rzędzie).

Grę rozpoczyna gracz grający pionami białymi.

Wszystkie zasady ruchu pionów i damek oraz bicia – jak w warcabach tradycyjnych. Pola szachownicy numerowane są kolejno tylko dla zapisu partii.

Dzięki znacznemu zwiększeniu powierzchni gry, a także ilości pionów warcaby polskie są grą kombinacyjną o znacznie większym stopniu skomplikowania niż warcaby tradycyjne.

Przykłady kombinacji

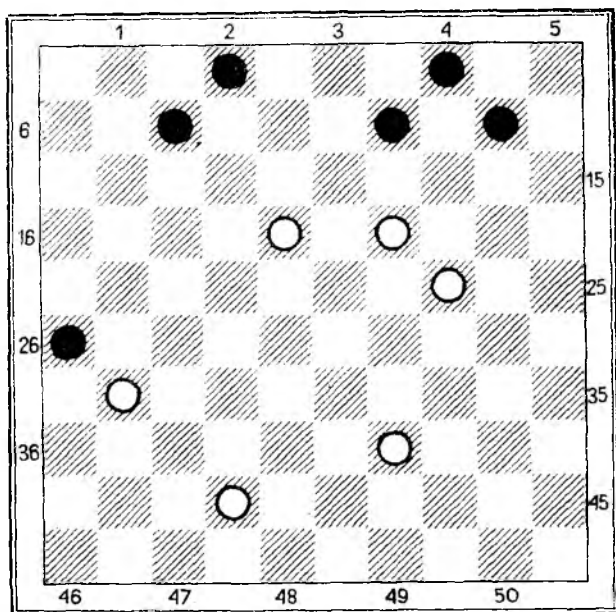
W sytuacji przedstawionej na ryc. 35 białe ruchem 18–13 rzekomo nie zwracają uwagi na fakt, iż mają już dwa piony pod biciem i grający czarnymi za chwilę będzie miał damkę.

Grający czarnymi bije białe piony na polach 31 i 42, robiąc sobie damkę na polu 48.

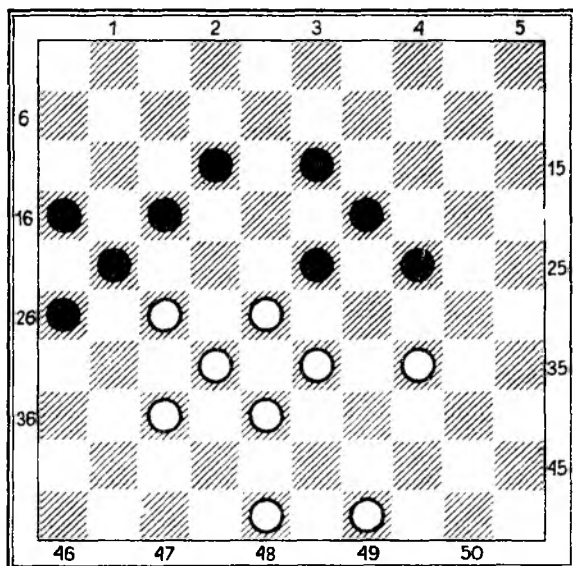
Białe wykonują teraz posunięcie, które wygląda na samobójcze, a jest wygrywające: ruchem 19–14 podstawiają czarnej damie trzy piony do bicia.

Czarna damka musi, zgodnie z zasadą maksymalnego bicia, bić białe piony na polach 39, 24 i 13, kończąc ruch na polu 8. A wtedy biały pion z pola 14 bije czarny pion 9, damkę 8 i pion 7, sam stając się damką na polu 1.

Pozostałe na szachownicy trzy czarne piony muszą w walce z tą damką przegrać, żaden z nich nie dotrze do pola przemiany.



Ryc. 35



Ryc. 36

Oto inny przykład kombinacji: w sytuacji przedstawionej na ryc. 36 pierwszym ruchem białych jest 34–29. Czarne muszą bić i przejść na pole 34. Kolejny ruch białych: 28–23. Czarne muszą bić dwa piony i przejść na pole 39. Kolejny ruch białych: 37–31. Czarne znów muszą bić dwa piony i przejść na pole 28.

Teraz białe idą 49–44. Czarne muszą bić dwa piony i przejść na pole 43.

Cały tok gry jest na czarnych wymuszony przez białe. Teraz białe pionem 44 biją trzy czarne piony, przechodząc na pole 11. Ten ruch wygrywa, czarne bowiem muszą bić biały pion, przechodząc na pole 7, a wtedy biały pion z pola 48 bije kolejno pięć (!) czarnych pionów i staje na polu 17. Dwa pozostałe na szachownicy wrogie piony stoją teraz naprzeciwko siebie — ponieważ kolejność wykonania ruchu przypada na gracza grającego czarnymi, musi on podstawić do bicia swój ostatni pion i przegrywa partię.

Tę kombinację, zwaną „diabelską”, opisał po raz pierwszy francuski warcabista Raphaël w 1900 roku.

SZACHY



Gra tradycyjna, uprawiana współcześnie na całym świecie.

Pierwotne formy szachów – wojennej gry na planszy z pionami o różnych możliwościach ruchów, prowadzącej do zabicia króla (wodza) przeciwnika – znane były w wielu krajach, głównie azjatyckich, już przed naszą erą. Gry te jednak niewiele miały wspólnego z szachami w ich dzisiejszej postaci. Budda grający w szachy, Odyseusz, Salomon lub Arystoteles jako wynalazcy szachów to legendy.

Za najwcześniejszą formę gry zbliżonej do szachów uznać należy grę „szaturanga” (Indie, połowa V wieku n.e.), która w VI wieku n.e. w zmienionej postaci, jako gra „szatrang”, przeszła do Chin i do Iranu. W VII wieku n.e. i później chętnie grywali w tę grę i propagowali ją Arabowie; w tym też czasie dotarła do Europy, poczynając od Hiszpanii, Portugalii i Sycylii. W szachy grywano już na dworze Karola Wielkiego; w Niemczech i Skandynawii gra ta stała się znana w IX wieku n.e. W XIII wieku n.e. szachownica przybrała dzisiejszy wygląd (uprzednio była jednobarwna). W tym czasie (w 1286 roku) pojawiła się pierwsza książka o tematyce szachowej: zbiór zadań i problemów gry, znany pod tytułem „Bonus socius”, opracowany przez Alonza, króla Kastylii. W XV wieku ustaliły się nazwy i niezmiennie zasady ruchu bierek, wprowadzono roszadę. W XVI wieku wprowadzono bicie piona w przelocie i przemianę pionów – reguły gry ostatecznie przybrały swą formę dzisiejszą.

Szachy współczesne mają więc około czterystu lat, choć szczytą się długą i bogatą prehistorią.

W XVIII wieku strategia i taktyka gry w szachy zaczęła przybierać charakter teoretyczno-naukowy, matematyczny (działalność Philidora i wielu innych). W 1843 roku ukazało się (we Francji) pierwsze w świecie czasopismo szachowe „Le Palamède”.

Współcześnie szachy są grą szczególnie popularną w Związku Radzieckim (625 zarejestrowanych graczy na 100 tysięcy mieszkańców) i w Islandii (506 zarejestrowanych graczy na 100 tysięcy mieszkańców).

Międzynarodowa Federacja Szachowa (Fédération Internationale des Echecs, FIDE), która powstała w 1924 roku, zrzesza ponad cztery miliony szachistów z sześćdziesięciu pięciu krajów, w tym ponad trzy i pół miliona szachistów radzieckich.

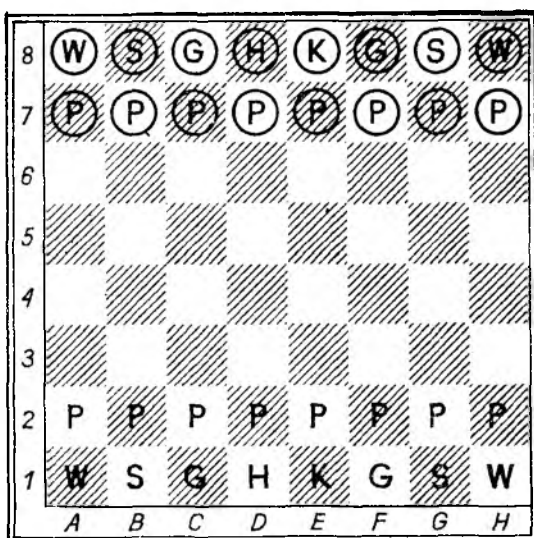
Rozgrywane są liczne międzynarodowe spotkania i turnieje szachowe, olimpiady i rozgrywki o mistrzostwo świata. W wielu krajach – w Polsce także – szachy uznane zostały za rodzaj sportu umysłowego; Polski Związek Szachowy jest związkiem sportowym, podporządkowanym Głównemu Komitetowi Kultury Fizycznej.

Od setek lat na całym świecie wychodzą liczne książki i czasopisma szachowe; w wielu pismach, programach radiowych i telewizyjnych prowadzone są kąciki szachowe.

Przepisy gry, zamieszczone poniżej, oparte są na przepisach gry w szachy zatwierdzonych przez Walne Zgromadzenie i uchwalonych na XXIII Kongresie Międzynarodowego Związku Szachowego w Sztokholmie w 1952 roku.

Rekwizyty :

Gra w szachy odbywa się na kwadratowej desce – szachownicy – za pomocą przedstawiania bierek, między dwoma partnerami. Szachownica składa się z 64



Ryc. 37

kwadratowych pól równej wielkości, na przemian jasnych (pola białe) i ciemnych (pola czarne). Szachownicę stawia się między graczami w ten sposób, by pole narożne z prawej strony każdego gracza było białe.

Na początku gry każdy z graczy ma do dyspozycji po szesnaście bierek (tj. figur i pionów), jasnych lub ciemnych. Tymi bierkami są: król, hetman, dwie wieże, dwa gońce, dwa skoczki i osiem pionów. (Hetman zwany bywa także damą, gońce – laufram, skoczki – końmi). Początkową pozycję bierek na szachownicy przedstawia ryc. 37.

Zasady gry:

Gracz posiadający bierki białe rozpoczyna partię. Obydwaj gracze grają na zmianę, robiąc za każdym razem po jednym posunięciu.

Z wyjątkiem roszady posunięciem nazywamy przemieszczenie bierki z jednego pola na drugie, wolne lub

zajęte jedynie przez bierkę przeciwnika. Żadna bierka oprócz skoczka oraz wieży w czasie wykonywania roszady nie może przeskoczyć pola zajętego przez inną bierkę.

Bierka postawiona na polu zajętym przez bierkę przeciwnika bije tym samym tę bierkę, która powinna być natychmiast usunięta z szachownicy przez gracza dokonującego bicia (wyjątkiem jest bicie w przelocie).

Z wyjątkiem roszady król przenosi się ze swego pola na jedno z pól sąsiednich nie zagrożone przez żadną bierkę obcą.

Roszadą nazywamy przesunięcie króla uzupełnione przesunięciem wieży i wykonane ściśle w następujący sposób: król opuszcza swoje początkowe pole i zajmuje na tej samej linii poziomej pierwsze lub drugie najbliższe pole tego samego koloru, po czym wieża, w której kierunku posunął się król, przeskakuje go i staje na polu, które przeskoczył król.

Jeżeli król zrobił już uprzednio jakieś posunięcie, roszady nie można wykonać z żadnej strony. Nie można również wykonywać roszady w kierunku tej wieży, która już zrobiła posunięcie. Roszada jest uniemożliwiona chwilowo, jeśli początkowe pole króla albo pole, które król powinien przeskoczyć lub które powinien zająć, jest zagrożone przez bierkę obcą. Roszada jest uniemożliwiona chwilowo także wtedy, gdy pomiędzy królem a wieżą, w której kierunku król powinien się przesunąć, stoją jakieś bierki.

Hetman porusza się o dowolną ilość wolnych pól wzdłuż linii poziomych, pionowych lub przekątnych, na których się znajduje.

Wieża porusza się o dowolną ilość wolnych pól wzdłuż linii poziomych lub pionowych, na których się znajduje.

Goniec porusza się o dowolną ilość wolnych pól wzdłuż przekątnych, na których się znajduje.

Ruch skoczka składa się z dwu różnych skoków. Najpierw robi on skok o jedno pole po linii poziomej lub pionowej, następnie, oddalając się stale od swego pola wyjściowego, robi drugi skok o jedno pole po przekątnej.

Pionek przesuwa się tylko w przód. Wyjąwszy przypadek bicia, pionek przesuwa się z pola początkowego o jedno lub dwa pola po linii pionowej, w następnych posunięciach – o jedno pole po tej samej linii. W przypadku bicia pionek przesuwa się na pole leżące bezpośrednio przed nim po przekątnej.

Pionek, który został przesunięty z pola początkowego o dwa pola i przeskoczył przy tym pole zagrożone przez pionek przeciwnika, może być bity przez ten pionek, lecz jedynie w posunięciu następującym bezpośrednio po tym ruchu, tak jak gdyby przesunął się tylko o jedno pole. Bicie takie nazywa się biciem w przelocie.

Każdy pionek, który osiągnie ostatnią linię poziomą (linię przemiany), winien być w tym samym posunięciu zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru – według uznania grającego i bez względu na to, jakie bierki znajdują się jeszcze na szachownicy. Taka zamiana pionka nazywa się dorabianiem figury. Działanie nowo dorobionej figury jest natychmiastowe.

Król jest pod szachem, gdy pole, na którym stoi, jest zagrożone przez bierkę przeciwnika. Mówi się wtedy, że dana bierka szachuje króla. Przed szachem należy bronić się w posunięciu następującym bezpośrednio po szachu. Jeśli obrona przed szachem jest niemożliwa, następuje mat.

Bierka zastępująca własnego króla przed szachem może ze swej strony dać szacha królowi przeciwnika.

Partię wygrywa ten gracz, który dał mata królowi przeciwnika.

Partia jest nierozegrana, gdy król gracza, który ma

wykonać ruch, nie jest pod szachem, lecz gdy tenże gracz nie może wykonać żadnego posunięcia. Mówi się wtedy, że nastąpił pat.

Partia jest nierozegrana na żądanie jednego z graczy w wypadku, gdy ta sama pozycja wszystkich bierok na szachownicy pojawia się po raz trzeci i ten sam gracz ma wykonać ruch.

Partia jest nierozegrana także wtedy, gdy gracz mający ruch wykaże, że obie strony wykonały co najmniej po pięćdziesiąt posunięć bez bicia bierki i bez posunięcia pionka.

Skrótowe oznaczenia i komentarze szachowe

W literaturze szachowej w opisach partii i kombinacji wytworzył się skrótowy język zapisu, zawierający wiele konwencjonalnych znaków o jednoznacznie określonej treści.

Oto najważniejsze z tych znaków:

- ruch (posunięcie)
- : bicie (bije)
- + szach (szachuje)
- + + podwójny szach
- ≠ mat
- 0-0 krótka roszada
- 0-0-0 długa roszada
- ∞ dowolne posunięcie
- ! dobre posunięcie
- !! bardzo dobre posunięcie
- ? słabe posunięcie
- ? ? bardzo słabe posunięcie, błąd
- ± z małą przewagą białych
- ∓ z małą przewagą czarnych
- ⊕ sytuacja zdecydowanie lepsza dla białych
- ⊖ sytuacja zdecydowanie lepsza dla czarnych

Szachy marsylskie



Wariant gry szczególnie popularny we Francji. Ustawienie wyjściowe bierek i wszystkie zasady gry – bez zmian, z wyjątkiem jednej: gracze wykonują kolejno nie po jednym posunięciu, lecz po dwa (dwa posunięcia białych, dwa posunięcia czarnych).

Szachować króla wolno tylko w drugim, nie w pierwszym posunięciu każdego cyklu – przeciwnik musi mieć możliwość natychmiastowej obrony.

Szachy bez szachów



Wariant gry, w którym ustawienie początkowe bierek i wszystkie zasady gry pozostają bez zmian, z wyjątkiem jednej: nie wolno szachować króla przeciwnika, jeśli ma on możliwość obrony przed szachem; pierwsze zaszachowanie króla musi być jednocześnie jego zamatowaniem.

Szachy kościane



Wariant gry, w którym powraca się do najpierwotniejszej formy gry z użyciem kości.

Ustawienie wyjściowe bierek i zasady ich ruchu pozostają bez zmian. Każdy z grających przed wykonaniem swego kolejnego posunięcia rzuca kością i posuwa pion lub figurę w zależności od ilości wyrzuconych oczek, i tak:

przy wyrzuceniu 6 – ruch wieżą; 5 – koniem, 4 – gońcem; 3 – hetmanem; 2 i 1 – do wyboru pionem lub królem.

Jeśli grający nie może po wyrzuceniu kości wykonać ruchu daną bierką, gdyż nie ma ich już na szachownicy lub są zablokowane, musi zrezygnować z ruchu.

Nie wolno wykonywać samobójczych ruchów królem (wchodzić na pole zaszachowane). Po zaszachowaniu króla gracz, którego król został zaszachowany, ma obowiązek obronić go, jeśli są takie możliwości, przez odejście królem – uprzednio rzuca jednak kością. Ma prawo, nawet jeśli nie wyrzuci 1 lub 2, wykonać ruch zaszachowanym królem, może jednak także (w wyniku ruchu bierką wyznaczoną przez rzut kością) zabić bierkę szachującą lub zasłonić króla przed szachem.

Rozbójnik



Wariant szachów zwany także „wybijanką”. Ustawienie początkowe bierek i zasady ich ruchu pozostają bez zmian.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich bierek przez podstawienie ich do bicia przeciwnikowi. Bicie jest obowiązkowe. Jeśli w momencie wykonywania ruchu gracz ma do wyboru więcej niż jedną możliwość bicia, wybiera jedną z nich.

Król nie jest figurą uprzywilejowaną – po zabiciu (stracie króla) gra toczy się dalej.

Pion, który dochodzi do pola przemiany, musi być zamieniony na hetmana.

Maharadza i sepoje



Wariant gry, w którym zmienia się cel gry dla dwu grających i wprowadzona zostaje nowa figura – maharadza. Maharadza posuwa się po planszy jak hetman i koń jednocześnie.

W położeniu początkowym czarne bierki (piony i figury) stają na szachownicy w położeniu tradycyjnym. Gracz grający białymi dysponuje tylko jedną bierką – maharadzą, którego ustawia na dowolnie wybranym wolnym

polu szachownicy, i wykonując pierwsze posunięcie, rozpoczyna grę.

Celem gry dla maharadży jest zamiatowanie czarnego króla; dla gracza grającego czarnymi – zablokowanie maharadży, tak by nie mógł on wykonać żadnego ruchu, lub zabicie maharadży.

Szachy czteroosobowe



Warianty gry w szachy dla czterech graczy, różne i liczne, były znane i uprawiane szczególnie w wieku XIX w całej Europie, choć nigdy nie cieszyły się uznaniem wśród ortodoksyjnych szachistów. Dzisiaj są to gry zapomniane.

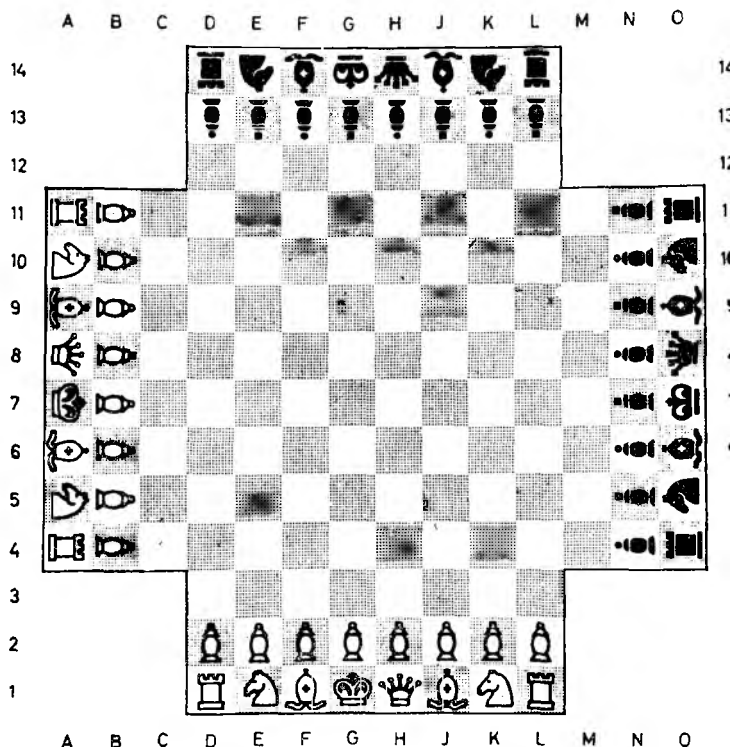
Poniżej opisuję najciekawszy i najbardziej wypróbowany ze wszystkich wariantów szachów dla czterech osób.

Grają dwie osoby przeciwko dwom (białe przeciwko czarnym). Przed rozpoczęciem gry ustawienie bierek na specjalnej planszy przedstawia ryc. 38.

Bierki na dole schematu to Gracz Pierwszy biały, po lewej – Gracz Drugi biały, na górze – Gracz Pierwszy czarny, po prawej – Gracz Drugi czarny.

Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. Rozpoczyna Gracz Pierwszy biały, następnie wykonuje ruch Gracz Pierwszy czarny, Gracz Drugi biały i Gracz Drugi czarny. Zasady ruchów pozostają bez zmian. Celem gry jest zabicie jednego, zamiatowanie zaś drugiego wrogiego króla.

Gracz Pierwszy biały w ciągu całej partii dysponuje białymi bierkami w prostokącie D1-D3-L3-L1. Gracz Drugi biały dysponuje bierkami w prostokącie A11-C11-C4-A4. Gracz Pierwszy czarny dysponuje bierkami w prostokącie D14-L14-L12-D12. Gracz Drugi czarny dysponuje bierkami w prostokącie M11-O11-O4-M4.



Ryc. 38

Białymi bierkami w kwadracie D11-L11-L4-D4 w ciągu całej partii dysponuje zarówno Gracz Pierwszy, jak i Gracz Drugi grający białymi; podobnie czarnymi bierkami w tym kwadracie dysponują gracze grający czarnymi.

Pierwszy zamatowany król którejś z walczących stron musi przez stronę przeciwną zostać w kolejnym ruchu zabity (zdjęty z planszy); grę wówczas kontynuują jednak wszyscy współpartnerzy. Partia dobiega końca, gdy zostanie zamatowany drugi król tej ze stron walczących, która straciła już jednego króla.

Polami przemiany pionów są krańcowe pola planszy po stronie przeciwników – droga do pola przemiany jest więc różnej długości dla różnych pionów.

W toku rozgrywki partnerom nie wolno porozumiewać się między sobą.

Szachy bitewne



Jeden z najstarszych wariantów gry dwuosobowej. W szachach bitewnych wszystkie zasady ruchu bierek i gry pozostają bez zmian, z wyjątkiem jednej: wyjściowego ustawienia bierek na planszy.

Przed rozpoczęciem gry na połowie szachownicy stawia się ekran, który przesłania dwu grającym połowę szachownicy należącą do przeciwnika. Następnie każdy z grających na swojej połowie szachownicy ustawia swoje bierki w dowolny sposób, ograniczony tylko następującymi zasadami:

- wszystkie bierki muszą stać na pierwszych trzech rzędach pół szachownicy;

- w każdej kolumnie musi stać jeden pion;

- pionów nie wolno ustawiać na krańcowym, pierwszym rzędzie pół szachownicy;

- gońce muszą stać na dwu polach odmiennej barwy (jednym białym, jednym czarnym).

Po ustawieniu bierek odsłania się ekran i grający białymi rozpoczyna grę według tradycyjnych zasad. Nie ma rozszady.

Kriegsspiel



Wariant gry szachowej dla dwu osób z udziałem trzeciej osoby (arbitra), popularny w całej Europie pod macierzystą niemiecką nazwą „gry wojennej”.

Do gry w kriegsspiel potrzebne są trzy szachownice z trzema kompletami bierek.

Grający białymi ustawia na swojej szachownicy bierki białe (niewidoczne dla grającego czarnymi) według zasad szachów bitewnych. Podobnie ustawia swoje bierki gracz grający czarnymi.

Arbiter dysponuje własną, ukrytą przed graczami szachownicą, na której odtwarza aktualne ustawienie bierek zarówno białych, jak czarnych.

Po ustawieniu bierek grę rozpoczyna grający bierkami białymi, proponując arbitrowi wykonanie określonego ruchu. Jeśli jest to ruch według ogólnych zasad gry możliwy do wykonania w danym położeniu wszystkich bierek, arbiter oznajmia: „białe wykonały ruch” i z kolei wykonuje ruch grający czarnymi. Jeśli proponowany przez białe ruch prowadzi do zabicia jakiejś bierki czarnych, arbiter oznajmia: „białe biją na polu...” i podaje konkretne pole, na którym zostało dokonane bicie, nie podając jednak, jaka bierka bije i jaka bierka została zabita. Jeśli proponowany przez białe ruch prowadzi do szacha, arbiter oznajmia „białe szachują” i dodaje informację, czy szach ten zachodzi w kolumnie, w rzędzie, po przekątnej czy też w wyniku ruchu skoczka, informując, iż chodzi o kolumnę z lewej, dłuższą przekątną itp.

Grający białymi ma prawo na swojej szachownicy rozstawiać czarne bierki w dowolny sposób, odtwarzając ich przypuszczalne rzeczywiste rozstawienie.

Jeśli proponowany ruch jest według ogólnych zasad gry niemożliwy do wykonania, arbiter oznajmia „ruch niemożliwy”. Wówczas grający proponuje innych ruch.

Jeśli grający przed wykonaniem ruchu zapytuje arbitra: „czy mam bicie”, oznacza to pytanie, czy którykolwiek z pionów białych na szachownicy (nie figur!) może w aktualnym położeniu bić jakkolwiek czarną

bierkę. Jeśli odpowiedź arbitra jest pozytywna, grający ma obowiązek próbować bić przynajmniej jednym pionem; jeśli nie da to efektu, grający może próbować bić innymi pionami w tej samej kolejności ruchu lub zrezygnować z bicia i wykonać inny ruch.

Tradycją gry w kriegsspiel jest, iż gracze wraz z arbitrem znajdują się w tym samym pomieszczeniu, a więc każdy z nich słyszy rozmowy arbitra z przeciwnikiem.

Gra toczy się do chwili zamatowania króla jednej z walczących stron.

Gdy pion jednej ze stron dochodzi do pola przemiany, arbiter oznajmia „przemiana na polu...”, nie informując, na jaką figurę został przemieniony pion.

Jeśli po zaszachowaniu króla gracz grający bierkami, których król został zaszachowany, usiłuje bronić króla w sposób nieskuteczny, arbiter oznajmia „ruch niemożliwy”.

Courier



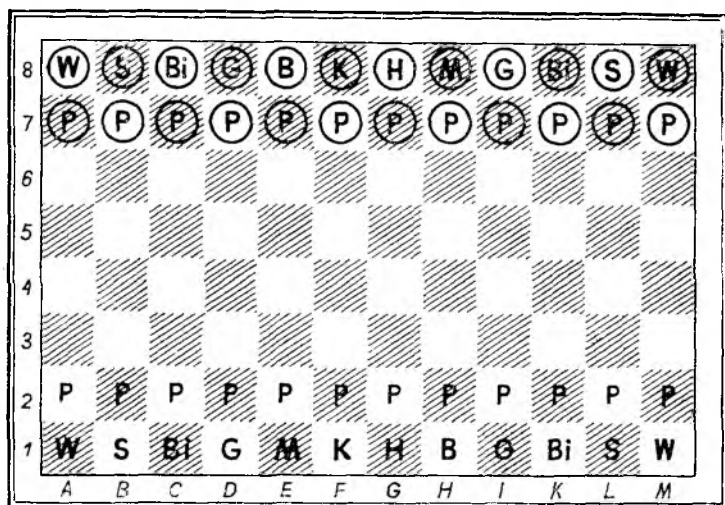
Wariant gry na zwiększonej szachownicy, z nieco innym zestawem bierek o innych zasadach ruchu, szczególnie popularny w Niemczech od XII wieku n.e., uprawiany także w innych krajach Europy aż do wieku XVIII, potem zapomniany.

Rekwizyty:

Specjalna plansza (szachownica 8×12 , czyli 96-pól) oraz 48 bierek (24 białe i 24 czarne) różnych rodzajów.

Po każdej ze stron grają: jeden król, jeden hetman, jeden mędrzec, jeden błazen, dwa gońce, dwaj biskupi, dwa skoczki, dwie wieże i dwanaście pionów.

Planszę z bierkami w położeniu wyjściowym przedstawia ryc. 39.



Ryc. 39

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Zasady ruchu poszczególnych bierok są następujące:

Król może przesunąć się na dowolne sąsiednie pole wolne, jak w tradycyjnych szachach. Nie może wchodzić na pole atakowane przez którąś z bierok przeciwnika. Nie ma roszady.

Hetman może przesunąć się na dowolne pole sąsiednie do przodu lub do tyłu po przekątnej.

Mędrzec może przesunąć się na dowolne sąsiednie pole wolne jak król w tradycyjnych szachach.

Błazen może przesunąć się na dowolne sąsiednie pole wolne jak król w tradycyjnych szachach (ma więc identyczne właściwości ruchu jak mędrzec; tradycyjnie były to jednak dwie różne w wyglądzie figury).

Goniec może przesunąć się na dowolne pole do przodu lub do tyłu po przekątnej jak goniec w tradycyjnych szachach.

Biskup może przesunąć się o dwa i tylko o dwa pola po przekątnej w dowolną stronę do przodu lub do tyłu. Wykonując ruch biskup może przeskoczyć przez bierkę własną lub przeciwnika znajdującą się na polu sąsiednim w kierunku jego ruchu.

Skoczek może przesunąć się jak skoczek w tradycyjnych szachach.

Wieża może przesunąć się jak wieża w tradycyjnych szachach.

Pion może przesunąć się i bić jak pion w tradycyjnych szachach. Nie ma bicia w przelocie. Istnieje przemiana pionów, lecz pion na polu przemiany wolno zamienić tylko na hetmana.

Partia tradycyjnie zaczyna się od czterech kolejnych ruchów białych bierek: pionami a2, g2 i m2 naprzód o dwa pola oraz hetmanem z pola g1 na pole g3. Tyłmi szczególnymi możliwościami ruchów piony i hetman dysponują tylko w pierwszym posunięciu.

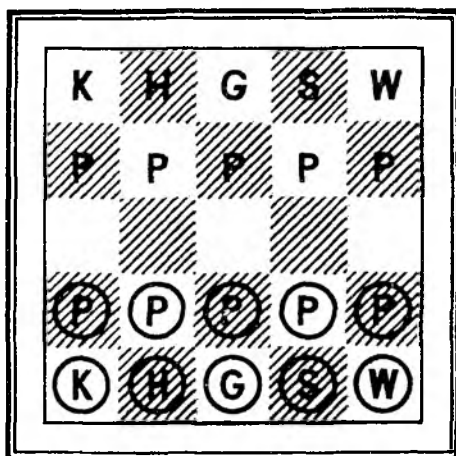
Po ruchach czterech białych bierek identyczne, symetryczne ruchy wykonują bierki czarne. Następny ruch białych jest właściwym początkiem gry.

Przy grze w courier pat nie jest sytuacją remisową, lecz wygraną dla strony patującej.

Szachy minimalne



Wariant gry na mniejszej szachownicy (dwudziestopięciopolewej), który powstał współcześnie, w 1962 roku. Opracowany został przez angielskiego matematyka i znawcę gier, Martina Gardnera, w toku prac nad zaprogramowaniem elektronowych maszyn liczących do gry w szachy.



Ryc. 40

W szachach minimalnych istnieją wszystkie tradycyjne figury (po jednej), każdy z graczy dysponuje pięcioma pionami, zasady ruchu figur i gry pozostają bez zmian, istnieje przemiana pionów, bicie w przelocie i roszcza.

Planszę z bierkami w położeniu wyjściowym przedstawia ryc. 40.

SZACHY JAPONSKIE



Gra wywodząca się z dawniejszych form, zapewne chińskich, znana w Japonii od XII wieku n.e. pod nazwą siogi i uprawiana do dzisiaj.

Rekwizyty:

Specjalna plansza (kwadrat 9×9 o 81 polach) i 40 bierki.

Każda ze stron w chwili rozpoczęcia partii ma do dyspozycji następujące bierki: jednego króla, dwu zło-

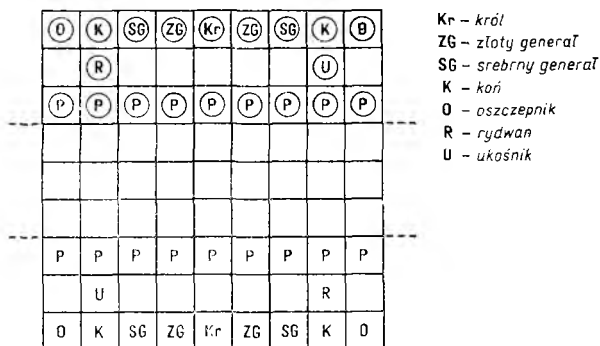
tych generałów, dwu srebrnych generałów, dwa konie, dwu oszczepników, jeden rydwan, jednego ukośnika i dziewięciu żołnierzy (piony).

Położenie bierki na planszy przed rozpoczęciem partii przedstawia ryc. 41.

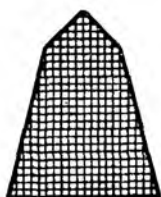
Pierwsze trzy rzędy pól planszy (za linią przerywaną) po każdej stronie to obszar przemiany.

Wszystkie bierki w japońskich szachach mają ten sam kształt i ten sam kolor. Kształt bierki przedstawia ryc. 42.

Bierki stoją naprzeciw siebie ostrymi końcami do „swojego przodu”, a więc ustawienie bierki określa jednocześnie, do którego z graczy bierka należy. Nazwa bierki jest na niej wypisana.



Ryc. 41



Ryc. 42

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Ruchy bierek są następujące:

król przesuwa się o jedno pole w dowolną stronę poziomo, pionowo lub ukośnie;

złoty generał przesuwa się o jedno pole w dowolną stronę poziomo, pionowo lub ukośnie z wyjątkiem dwu przekątnych (ruchów ukośnych) do tyłu;

srebrny generał przesuwa się o jedno pole pionowo lub na ukos tylko do przodu;

koń przesuwa się jak koń w tradycyjnych szachach europejskich, lecz tylko do przodu;

oszczepnik przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól do przodu lub do tyłu, lecz tylko w jednej kolumnie;

rydwan przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól w dowolną stronę pionowo lub poziomo (jak wieża w tradycyjnych szachach europejskich);

ukośnik przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól w dowolną stronę po ukosie (jak goniec w tradycyjnych szachach europejskich);

żołnierz (pion) przesuwa się o jedno pole pionowo tylko naprzód.

Król i złoty generał nie podlegają przemianie (awansowi). Wszystkie pozostałe bierki, gdy wejdą na obszar przemiany lub znajdą się na tym obszarze, podlegają przemianie (awansowi). I tak:

srebrny generał, koń, oszczepnik i pion stają się złotymi generałami;

rydwan staje się rydwanem-smokiem i uzyskuje dodatkową możliwość ruchu po ukosie, jak ukośnik, lecz tylko o jedno pole w dowolną stronę;

ukośnik staje się ukośnikiem-smokiem i uzyskuje dodatkową możliwość ruchu poziomego i pionowego, jak rydwan, lecz tylko o jedno pole w dowolną stronę.

Awansowane rangi odpowiednich bierek napisane są tradycyjnie po ich drugiej stronie, wystarcza więc bierkę odwrócić.

Bicie bierek odbywa się przez wejście bierką bijącą na pole zajęte przez bierkę bitą. Bierkę zabitą zdejmuje się z planszy, lecz nie wypada ona z gry, staje się jeńcem (rezerwą) tego gracza, który ją zabił.

Gdy na gracza przypada kolejność wykonania ruchu, może on, zamiast przesunięcia którejś ze swych bierek na planszy, uruchomić jedną bierkę ze swej rezerwy (spośród jeńców), ustawiając ją na dowolnie wybranym wolnym polu planszy w odpowiedni sposób (ostrym końcem w stronę przeciwnika).

Figury zabite po awansie (rydwan-smok, ukośnik-smok i złoci generałowie) powtórnie ustawione na planszy wracają do swej pierwotnej rangi i mogą znów podlec przemianie (awansować).

Jeśli bierka z rezerwy ustawiona zostaje od razu na którymś z pól przemiany (na obszarze przemiany), ulega awansowi nie natychmiast, lecz dopiero w chwili, gdy wykona pierwszy ruch po jej ustawieniu lub też – gdy gracz wykonał kolejny ruch inną bierką – po następnym ruchu gracza, który bierkę ustawił.

Nie wolno ustawiać piona z rezerwy w jednej kolumnie z którymś z własnych pionów już stojących na planszy.

Grę wygrywa ten z graczy, który zamatuje lub zapałuje króla przeciwnika.

SZACHY CHIŃSKIE



Gra wywodząca się z dawniejszych form, zapewne hinduskich, znana w Chinach od IX wieku n.e. pod nazwą siang ki i uprawiana do dzisiaj.

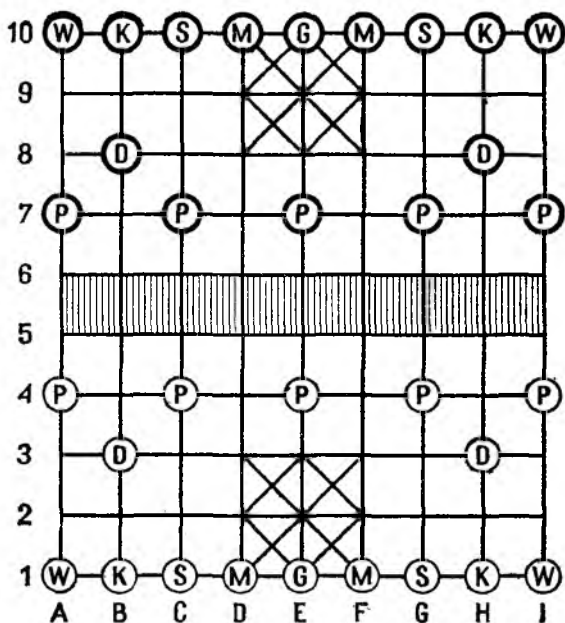
Rekwizyty :

Specjalna plansza i 32 bierki (16 białych i 16 czarnych).

Każdy z graczy w chwili rozpoczęcia partii ma do dyspozycji następujące bierki: jednego generała, dwu mandarynów, dwa słonie, dwa konie, dwie wieże, dwa działa i pięć pionów.

Położenie bierek na planszy przed rozpoczęciem partii przedstawia ryc. 43.

Bierki stoją na przecięciach linii. Ciemny pas pośrodku planszy nazywany jest rzeką. Dziewięć centralnych pól po każdej stronie planszy (z oznaczonymi przekątnymi) nosi nazwę zamku lub fortecy.



Ryc. 43

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Ruchy poszczególnych bierek są następujące:

generał przesuwa się o jedno pole poziomo, pionowo lub ukośnie w dowolną stronę, lecz nie może opuszczać pól fortecy;

mandaryn przesuwa się o jedno pole ukośnie w każdą stronę, lecz nie może opuszczać pól fortecy;

słoń przesuwa się o dwa i tylko o dwa pola ukośnie w każdą stronę; pole mijane nie może być zajęte przez żadną bierkę, ani własną, ani przeciwnika, słoń nie może przekroczyć rzeki;

wszystkie pozostałe bierki mogą przekraczać rzekę;

koń przesuwa się w dowolną stronę o jedno pole poziomo lub pionowo, a następnie o jedno pole ukośnie; pole mijane nie może być zajęte przez żadną bierkę, ani własną, ani przeciwnika;

wieża przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól poziomo lub pionowo w dowolną stronę;

działo przesuwa się tak samo jak wieża, lecz bije inaczej;

pion przesuwa się na własnym terytorium (przed rzeką) o jedno pole pionowo naprzód, na wrogim terytorium (za rzeką) – o jedno pole pionowo naprzód lub o jedno pole poziomo w dowolną stronę; nie ma przemiany pionów, a więc po dojściu do krańcowej linii planszy pion może tylko chodzić po niej poziomo w prawo lub w lewo.

Wszystkie bierki z wyjątkiem działa biją wchodząc na pole zajęte przez bierkę przeciwnika. Bierkę zabitą zdejmujemy się z planszy.

Działo bije przesuając się o dowolną ilość wolnych pól pionowo lub poziomo w dowolną stronę i stając na

polu zajęтым przez bierkę przeciwnika (która zostaje zdjęta z planszy), lecz pod warunkiem, iż po drodze działa przeskoczy przez jedną i tylko jedną bierkę własną lub przeciwnika (tę własność skoku działa ma tylko w momencie bicia).

General jest zaszachowany w chwili, gdy został zaatakowany przez którąś z bierek przeciwnika, a także w chwili, gdy obydwaj generalowie znajdują się naprzeciw siebie w tej samej kolumnie pól i nie ma między nimi żadnych bierek. General, który w tej sytuacji w przypadającym nań ruchu nie może zostać zasłonięty inną bierką ani zmienić kolumny, przegrywa grę.

Wygraną jest nie tylko zamatanie, lecz także zapałowanie wrogiego generala.

Dżungla



Gra współczesna, znana pod różnymi nazwami fabrycznymi w wielu krajach Europy (jako „lew”, „zwierzęta”, „walka w dżungli” i inne), wywodząca się z dawnych form szachów chińskich i perskich.

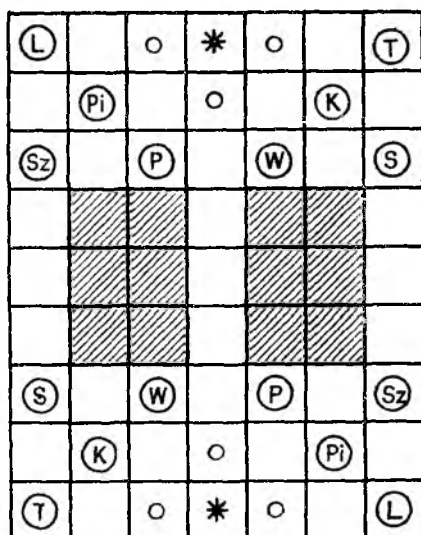
Rekwizyty:

Specjalna plansza i szesnaście bierek (osiem czarnych i osiem białych).

Każda bierka ma swoją nazwę, są to: szczur, kot, wilk, pies, pantera, tygrys, lew i słoń.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 44.

Dwa pola na planszy oznaczone gwiazdkami to tak zwane „jamy” (odpowiednio jama białych i jama czarnych). Sześć pól oznaczonych kółkami to tak zwane „pułapki”. Dwanaście pól zakreskowanych ukośnie to jeziorka w dżungli.



Ryc. 44

Zasady gry:

Gracz, który wejdzie dowolną własną bierką do jamy przeciwnika (na pole oznaczone gwiazdką po stronie przeciwnika), wygrywa grę.

Grę rozpoczyna grający pionami białymi; obydwaj gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu można dowolnie wybraną swoją bierkę posunąć na planszy o jedno pole poziomo lub pionowo w dowolną stronę, także do tyłu. Bierka wchodząca na pole zajęte przez bierkę przeciwnika bije ją, jeśli jest bierką starszą. Starszeństwo bierek przedstawia się następująco: słoń, lew, tygrys, pantera, pies, wilk, kot, szczur. Jeśli na jednym polu spotkają się dwie bierki równej mocy, bije przeciwnika bierka wchodząca na pole (atakująca). Bierka najsłabsza (szczur) bije bierkę najmocniejszą (słonia).

Nie wolno żadną z bierek wchodzić do własnej jamy. Nie wolno żadną z bierek, oprócz szczura, wchodzić na pola jeziora. Dwie bierki szczurów mogą ze sobą walczyć w jeziorze, jednakże szczurowi nie wolno atakować z jeziora wrogiego słonia na lądzie.

Lew i tygrys mogą wykonywać ruchy specjalne – skakać przez jezioro (z pola na jednym brzegu jeziora na pole leżące w linii prostej tuż przy drugim brzegu jeziora, zarówno poziomo, jak pionowo).

Pola-pułapki (oznaczone kółkami) mają własności specjalne: bierka stojąca na takim polu traci całą swoją moc hierarchiczną, może zostać zabita przez dowolną inną bierkę przeciwnika. Bierka taka odzyskuje swoją moc hierarchiczną po wyjściu z pułapki.

Ani lew, ani tygrys nie mogą skakać przez jezioro ponad polem zajęтым przez wrogiego szczura.

SZATURANGA



Jedna z najstarszych hinduskich form gry podobnej do szachów, lecz z użyciem kości, znana w Indiach od V wieku n.e. i wywodząca się z jeszcze dawniejszej gry pod nazwą ashtapada (uprawianej również w Laosie jako thayaam).

Rekwizyty:

Specjalna plansza i 32 bierki (po osiem dla każdego z graczy, tradycyjnie w kolorach czarnym, zielonym, czerwonym i żółtym). Każdy z graczy w chwili rozpoczęcia partii ma do dyspozycji następujące bierki: jednego radzę, jednego słonia, jednego konia, jeden okręt i cztery pionki.

Pola wyjściowe, na których stoją radzowie, są specjalnie oznaczone i nazywane polami tronowymi.

O	P			R	S	K	O
K	P			P	P	P	P
S	P						
R	P						
						P	R
						P	S
P	P	P	P			P	K
O	K	S	R			P	O

Ryc. 45

Zasady gry:

Dwaj gracze grają przeciwko dwóm (tradycyjnie czarne i czerwone przeciwko zielonym i żółtym).

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze wykonują ruchy kolejno w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Celem gry jest zabicie wszystkich bierek przeciwników oraz uprzednie wygrywanie w różny sposób w toku gry umówionych stawek od przeciwników.

Możliwości ruchu wyznacza każdorazowo rzut kością. Tradycyjna kość hinduska (wydłużony graniastosłup pro-

sty o podstawie kwadratowej) miała tylko cztery powierzchnie oznaczone 2, 3, 4 i 5 oczkami.

2 oczka – ruch okrętem;

3 oczka – ruch koniem;

4 oczka – ruch słoniem;

5 oczek – ruch radzą lub pionem.

Grając zwykłą kością, wyrzuconych 6 lub 1 oczka nie należy brać pod uwagę, lecz powtarzać rzut aż do osiągnięcia 2, 3, 4 lub 5 oczek.

Ruchy poszczególnych bierek są następujące:

radza przesuwa się o jedno pole poziomo, pionowo lub ukośnie w każdą stronę;

słoń przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól poziomo lub pionowo w dowolną stronę;

koń przesuwa się jak koń w tradycyjnych szachach;

okręt przesuwa się o dwa i tylko o dwa pola ukośnie w każdą stronę; pole mijane może być zajęte przez dowolną bierkę własną lub cudzą;

pion przesuwa się o jedno pole pionowo naprzód, biega zaś o jedno pole ukośnie naprzód.

Wszystkie bierki biją wchodząc na pole zajęte przez bierkę przeciwnika. Bierkę zabityą zdejmuje się z planszy.

Piony i okręty to bierki słabsze, mogą bić się nawzajem, lecz nie mogą bić żadnej z pozostałych silniejszych bierek. Bierki silniejsze mogą bić zarówno siebie nawzajem, jak bierki słabsze.

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy wpłaca do puli umówioną kwotę, którą po zakończeniu gry dzieli się pomiędzy wygrywających.

Po wyrzuceniu kości gracz ma obowiązek wykonać ruch figurą wskazaną przez kość, nawet jeśli jest to ruch niekorzystny. Jeśli gracz nie ma już tej figury lub nie może nią wykonać żadnego ruchu zgodnie z regułami gry, rezygnuje z ruchu.

Radża, który wchodzi na pole tronowe przeciwnika, zdobył tron przeciwnika, za co otrzymuje od niego umówioną stawkę. Jeśli radża wchodzi na pole tronowe przeciwnika, jednocześnie bijąc radzę przeciwnika na tym polu, otrzymuje od niego podwójną stawkę.

Radża, który wchodzi na pole tronowe swego partnera, przejmuje dowództwo nad zjednoczonymi bierkami własnymi i partnera; partner zachowuje tylko prawo rzutu kością; można w kolejnych ruchach przesuwac wtedy według wyboru bierki własne lub partnera.

Jeśli radża jednego z partnerów został zabity, drugi partner zaś zabije radzę jednego z kontrpartnerów, może zaproponować wymianę radżów. Wymienieni radżowie wracają do gry na swoje pola tronowe, jeśli zaś te są zajęte, na dowolnie wybrane pola wolne w bezpośrednim sąsiedztwie pól tronowych. Przeciwnik, któremu proponuje się wymianę radżów, może nie zgodzić się na nią – wówczas nie ma wymiany.

Jeśli radża jednego z partnerów zostaje zabity, drugi partner przejmuje dowództwo nad zjednoczonymi bierkami własnymi i partnera; ten ostatni zachowuje tylko prawo rzutu kością. Jeśli dowodzący gracz zabije obydwu radżów przeciwnika, może (lecz nie musi) zażądać zwrotu radży partnera, który powraca do gry. Jednocześnie gracz, którego radża w ten sposób powrócił do gry, powtórnie uzyskuje dowództwo nad swymi bierkami.

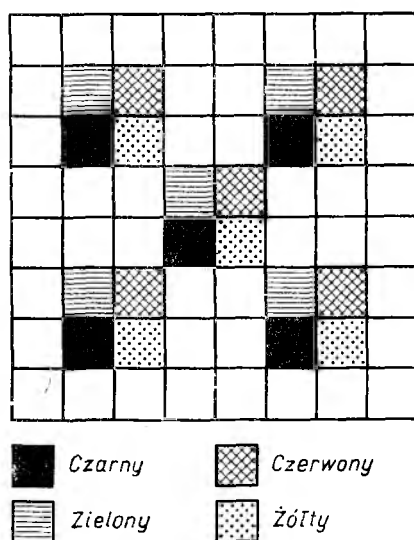
Jeśli radża jednego z partnerów został zabity, dowodzący zaś połączonymi bierkami gracz zabił obydwu radżów przeciwników, stworzył imperium. Za utworzenie imperium otrzymuje od obydwu przeciwników:

poczwórną stawkę, jeśli drugiego radzę przeciwników zabił na jego tronie własnym radżą;

podwójną stawkę, jeśli drugiego radzę przeciwników zabił własnym radżą;

we wszystkich innych przypadkach pojedynczą stawkę.

Ze względu na początkowe położenie i charakter ruchów okręty nie mogą nigdy bić się wzajemnie (stanąć na tych samych polach). Mogą natomiast uczestniczyć w tak zwanej wielkiej paradzie okrętów. Wielka parada okrętów dokonuje się w chwili, gdy wszystkie cztery okręty staną na czterech położonych w kwadracie i sąsiadujących ze sobą polach planszy. Istnieje pięć następujących możliwych pozycji wielkiej parady okrętów. Przedstawia je ryc. 46.



Ryc. 46

Okręt gracza, który swoim ruchem tworzy pozycję wielkiej parady, zdobywa obydwa okręty przeciwników oraz przejmuje dowództwo nad okrętem partnera do końca gry (jeśli partner wyrzuci 2 oczka kością, o ruchu jego okrętem decyduje zwycięzca parady).

Pion, który dochodzi do ostatniego skrajnego rzędu planszy na pola, na których pierwotnie stoją słon lub

koń, przemienia się odpowiednio w konia lub słonia, lecz tylko wtedy, gdy gracz przemieniający pion stracił już co najmniej jeden pion. Jeśli nie stracił żadnego, pion bez możliwości ruchu i bicia czeka na polu przemiany, która dokonuje się w momencie straty któregoś z pionów na innym polu planszy.

Pion, który dochodzi do skrajnego rzędu pól planszy, lecz nie na pola słonia lub konia, stoi na planszy bez możliwości ruchu i bicia oczekując, aż zostanie zabity lub stanie się pionem uprzywilejowanym.

Jeśli któryś z graczy ma na planszy już tylko okręt i jeden pion lub tylko jeden pion, pion ten staje się uprzywilejowany i na dowolnym polu przemiany w skrajnym rzędzie może zostać zamieniony na dowolnie wybraną figurę oprócz radży.

Gracz, który stracił wszystkie swoje bierki z wyjątkiem radży, uzyskuje honorowy remis i kończy grę zabierając swego radżę z planszy. Jego partner walczy dalej sam.

Gracz, który stracił wszystkie swoje bierki, kończy grę. Jego partner walczy dalej sam.

LASKA



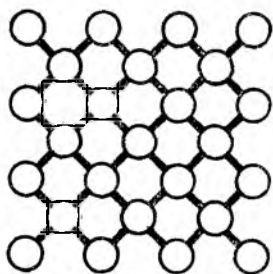
Gra opracowana w dwudziestych latach XX wieku przez mistrza szachowego i znawcę gier, Emanuela Laskera, szczególnie popularna w Holandii, Niemczech i USA.

Rekwizyty :

Specjalna plansza, 22 piony (11 białych i 11 czarnych) oraz pewna ilość pionów czerwonych i zielonych.

Planszę do gry w laskę przedstawia ryc. 47.

Przed rozpoczęciem gry piony obydwu graczy zajmują po trzy rzędy pól z dwu stron planszy; środkowy rząd (trzy pola) pozostaje wolny.



Ryc. 47

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi, a następnie gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. Wygrywa ten, kto zabije lub unieruchomi wszystkie piony przeciwnika.

W jednym ruchu pion może przenieść się na pole wolne leżące ukośnie przed nim. Bicie pionów przeciwnika odbywa się podobnie jak w warcabach, to jest przez przeskoczenie piona przeciwnika na następne pole wolne za przeskakiwanym pionem, na ukos.

Bicie jest obowiązkowe.

Pion zabity nie jest zdejmowany z planszy, lecz zostaje umieszczony pod pionem, który go zabił, tworząc wieżę rządzoną przez pion znajdujący się na wierzchu. Wieża porusza się jak zwykły pion.

Przy biciu wieży pod pionem bijącym zostaje umieszczony tylko wierzchni (rządzący) pion bitej wieży – następny pion kolejny w wieży stał się uwolniony, sam jest rządzącym i znowu bierze udział w grze, pozostając na swym polu.

Gdy którykolwiek z pionów białych lub wież rządzonych przez białe dojdzie do krańca planszy po stronie czarnych, zamienia się w oficera (pion zielony). Oficer czarnych to pion czerwony.

Oficerowie poruszają się po planszy o dowolną ilość pól w każdą stronę na ukos.

Obowiązkowe jest bicie oficerami maksymalnej ilości pionów.

Gdy na planszy pozostanie po jednym oficerze każdego z graczy, partia jest nierozstrzygnięta (remis).

Tricolor

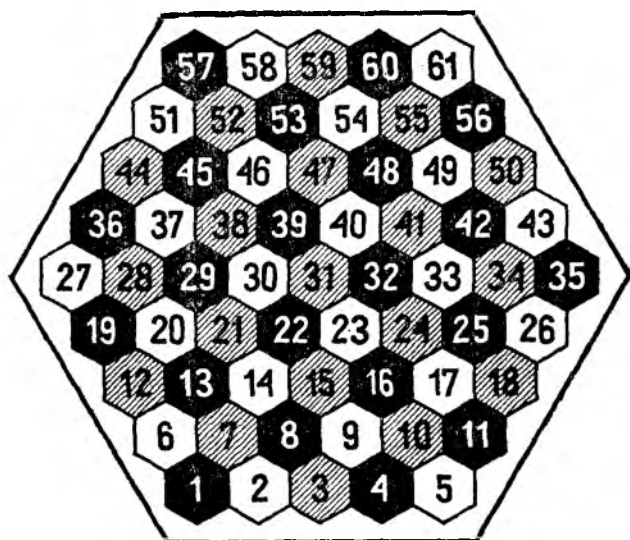


Wariant gry w łaskę na innej planszy i o nieco zmienionych zasadach.

Rekwizyty:

Specjalna plansza, 36 pionów (18 białych i 18 czarnych).

Planszę do gry w tricolor przedstawia ryc. 48.



Ryc. 48

Pola na planszy są trzech kolorów: czarne, białe i czerwone (na schemacie – szare). Pola bywają numerowane dla zapisu partii.

Przed rozpoczęciem gry piony grającego białymi stoją na polach 1–18, grającego czarnymi – na polach 44–61.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W grze biorą udział pojedyncze piony oraz tworzące się w trakcie gry wieże pionów, które składają się z więcej niż jednego piona. Wszystkie ruchy mogą być wykonywane w dowolnym kierunku planszy (jednym z sześciu lub jednym z trzech, zależnie od pola wyjściowego) na pole sąsiednie lub dalsze (po linii prostej).

Nie wolno pionami ani wieżami przeskakiwać przez piony, wieże własne czy cudze.

Pojedynczy pion posuwa się o jedno pole. Wieża dwupionowa – o jedno lub dwa pola. Wieża trzypionowa – o jedno, dwa lub trzy pola. Wieża czteropionowa i większe – jak wieża trzypionowa.

Pion wchodzący na pole zajęte przez inny pion własny lub przeciwnika, a także wieża wchodząca na zajęte pole wykonuje atak, którego wynik zależy od stosunku siły bojowej atakującego i atakowanego oraz od barwy pola wyjścia do ataku i pola ataku.

Pojedynczy pion na białym polu ma siłę 1. Wieża z dwu pionów na białym polu – siłę 2; z trzech lub więcej pionów – 3. Siła bojowa na czarnym polu jest dwa razy większa niż na białym; na czerwonym polu – trzy razy większa niż na białym. Tak więc siła bojowa różnych rodzajów pionów i wież może wynosić 1, 2, 3, 4, 6 lub 9 jednostek.

Swoimi pionami i wieżami wolno atakować piony

I wieże przeciwnika (stawać na zajmowanych przez nie polach) tylko wtedy, gdy jednostka atakująca jest silniejsza od atakowanej.

Jeśli jednostka atakująca jest silniejsza od zaatakowanej dwukrotnie lub więcej niż dwukrotnie (w relacji 9:1, 6:2, 4:1 itd.), pion lub wieża zaatakowana ginie. Piony wrogie w jej składzie zostają zdjęte z planszy, a zawarte w niej piony własne wchodzić w skład wieży atakującej (na jej spód), zwiększając ją.

Jeśli jednostka atakująca jest silniejsza od atakowanej, lecz mniej niż dwukrotnie (w relacji 4:3, 6:4, 0:6 itd.), pion lub wieża zaatakowana nie giną, lecz zostają pochwycone (wchodzą w skład wieży atakującej, na jej spód).

Wieża zawsze rządzona jest przez tego gracza, którego pion stoi na jej wierzchu.

Zasięg ruchu i siłę bojową poszczególnych wież oblicza się biorąc pod uwagę tylko ilość pionów własnych zawartych w danej wieży.

Istnieje obowiązek wykonywania ataków (zarówno bicia, jak pochwyceń). Jeśli możliwe są do wykonania w danym ruchu dwa różne ataki, gracz atakujący wybiera jeden z nich.

Gra toczy się do chwili zabicia wszystkich pionów jednego z graczy lub zabicia części pionów i pochwyceń reszty lub pochwyceń wszystkich pionów. Gracz, który nie może wykonać kolejnego ruchu (wszystkie jego piony są zabite lub pochwycone), przegrywa grę.

Tricolor dla trzech osób



Każdy z graczy dysponuje jedenastoma pionami, odpowiednio białymi, czarnymi i czerwonymi. Przed rozpoczęciem gry piony białe stają na polach 1–11, piony czarne na polach 19, 27, 28, 36, 37, 44, 45, 51, 52, 57

i 58, piony czerwone na polach 60, 61, 55, 56, 49, 50, 42, 43, 34, 35 i 26. Grę rozpoczyna grający pionami białymi, potem grają piony czarne, potem czerwone i tak kolejno.

Gdy piony jednego z graczy zostają zabite lub część z nich zabita, a pozostałe pochwycone – gracz zostaje wyeliminowany z gry. Jego piony pochwycone zdejmują się z planszy. Pozostali dwaj gracze kontynuują rozgrywkę do chwili osiągnięcia zwycięstwa przez jednego z nich.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

RYCERSTWO



Gra opracowana w 1888 roku przez amerykańskiego twórcę i producenta licznych gier, George'a S. Parkera.

W późniejszych latach zarówno w USA, jak i w innych krajach gra ta była lansowana pod nazwą „Camelot”.

Rekwizyty:

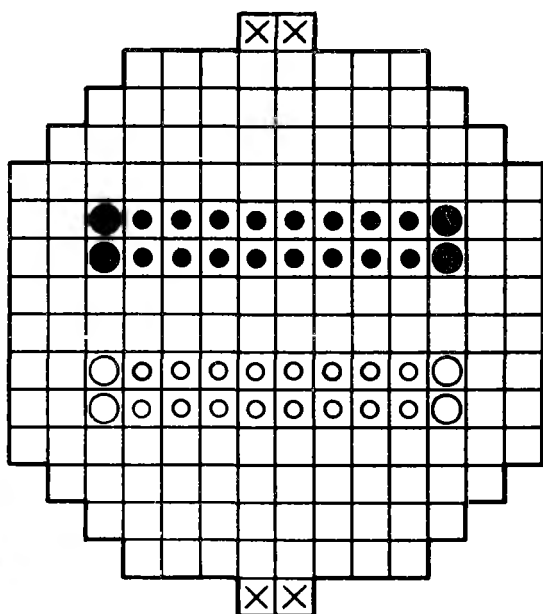
Specjalna plansza i 40 bierek (20 białych i 20 czarnych) dwu rodzajów: oficerowie – czterej po każdej stronie oraz żołnierze – 16 po każdej stronie.

Cztery pola na planszy (po dwa z każdej strony, oznaczone krzyżykami) pełnią funkcję specjalną, są „miejscami” obydwu graczy.

Planszę z bierkami przed rozpoczęciem gry (większe bierki to oficerowie) przedstawia ryc. 49.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. Zarówno żołnierz, jak i oficer poruszają się jednakowo o jedno pole w dowolną stronę poziomo, pionowo lub ukośnie na sąsiednie pole wolne.



Ryc. 49

Zarówno żołnierz, jak i oficer mają prawo skakać przez własne piony lub oficerów (jednego lub więcej) za każdym razem w linii prostej na następne za przeskakiwanym pionem pole wolne poziomo, pionowo lub na ukos w dowolną stronę. Żołnierzy i oficerów przeciwnika (jednego lub więcej) bije się przeskakując przez nich na następne pole wolne.

Różnica między żołnierzem a oficerem polega na tym, iż oficer ma prawo w jednym posunięciu najpierw przeskoczyć przez jedną lub więcej własnych bierok, a potem bić jednego lub więcej żołnierzy i oficerów przeciwnika, żołnierz natomiast w jednym ruchu może tylko albo bić przeciwnika, albo przeskakiwać przez własne bierki, nie wolno mu łączyć tych dwu rodzajów ruchów.

Oficer nie może najpierw bić pionów przeciwnika, potem zaś skakać przez własne bierki ani w żaden inny sposób łączyć tych dwu rodzajów ruchu. Wyjątek stanowi tu uprzednie przeskakiwanie przez własne bierki, a potem bicie bierki przeciwnika.

Bicie bezpośrednie, zarówno przez żołnierzy, jak przez oficerów, jest obowiązkowe. Bicie pośrednie (przez oficerów, z uprzednim przeskakiwaniem przez własne bierki) nie jest obowiązkowe. Każdorazowo obowiązuje bicie tylko jednej (nie więcej) bierki przeciwnika. Jeżeli w chwili gdy przypada nań kolejność wykonania ruchu, gracz ma do wyboru kilka bić obowiązkowych, sam wybiera, którego z nich dokonać.

Nie wolno własnymi żołnierzami ani oficerami wchodzić do własnego miasta (na pola planszy oznaczone krzyżykami). Wolno własnymi żołnierzami lub oficerami wskoczyć na te pola w wyniku bicia przeciwnika – jednak wówczas w kolejnym następnym posunięciu należy natychmiast opuścić miasto. Oficerowi wolno przeskakiwać przez własne bierki, używając jako pól wolnych pól własnego miasta, jeśli w danym ruchu następuje potem bicie przeciwnika.

Celem gry jest zajęcie swymi bierkami (żołnierzami, oficerami lub żołnierzem i oficerem) całego miasta przeciwnika (obydwu pól na planszy oznaczonych krzyżykami). Wygrywa ten z graczy, któremu uda się to pierwszemu.

Jeśli własny żołnierz lub oficer wszedł na teren miasta przeciwnika, nie wolno mu już z niego wyjść ani wyskoczyć (nie może więc bić) – wolno mu tylko z jednego pola oznaczonego krzyżykiem przejść na drugie oznaczone krzyżykiem pole sąsiednie.

Gdy obydwu przeciwnikom pozostanie na planszy tylko po jednej bierce (oficerze lub żołnierzu), wówczas partia jest nierozstrzygnięta (remis).

HAWAR



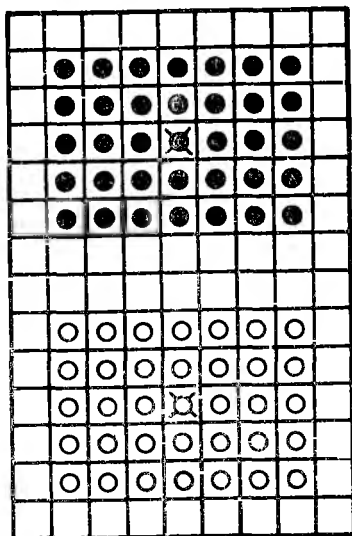
Gra współczesna, opracowana w 1968 roku przez Adama Borzyma z Chorzowa.

Zasady gry są udanym połączeniem zasad kilku gier dawniejszych, tradycyjnych, przede wszystkim halmy i warcabów (stąd skrótowa nazwa gry).

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 70 pionów (35 białych i 35 czarnych; w tym jeden pion biały i jeden pion czarny, odpowiednio zaznaczone, są wodzami).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 50 (piony oznaczone krzyżykiem to wodzowie obydwu armii).



Ryc. 50

Zasady gry:

Obydwaj gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

Wodzowie mogą poruszać się naprzód w każdą stronę (poziomo, pionowo lub ukośnie) na sąsiednie pole wolne oraz przeskakiwać przez własne piony, jeden lub więcej, każdy skok wykonując w linii prostej w dowolną stronę (poziomo, pionowo lub ukośnie) i stając na następnym za przeskoczonym pionem polu wolnym.

Piony nie wykonują ruchów samodzielnych, mogą tylko przeskakiwać we wszystkie strony przez inne piony.

Bicie zarówno pionów, jak i wodzów odbywa się przez przeskoczenie. W jednym ruchu można zabić dowolną ilość pionów przeciwnika.

Nie ma obowiązku bicia ani w całości (kilku pionów), ani w części (jednego piona).

Nie wolno wykonywać ruchów jałowych (skakać przez kilka własnych pionów powracając do położenia wyjściowego, bez zmiany układu pionów na planszy).

Dwa centralne pola planszy, na których w położeniu wyjściowym stają obydwa wodzowie, są specjalnie zaznaczone – na te pola w toku gry nie mają prawa wchodzić ani przez nie przechodzić zarówno piony własne, jak piony przeciwnika.

Wodzowie mają to prawo.

Wygrywa ten z graczy, który zabije wodza przeciwnika.

GRODY



Tradycyjna ludowa gra czeska, uprawiana także współcześnie.

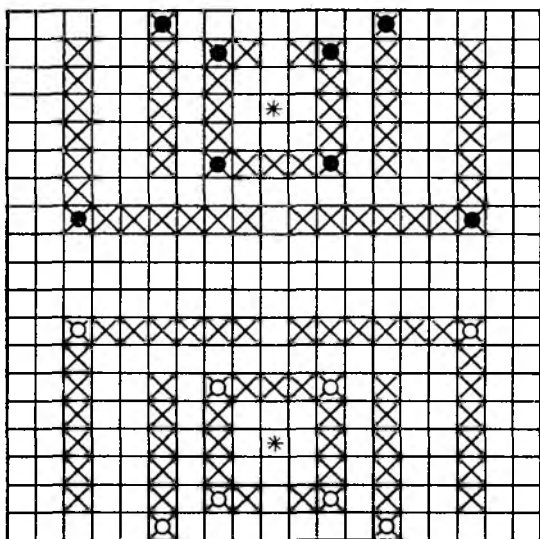
Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 16 pionów (8 białych i 8 czarnych).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 51.

Pola oznaczone krzyżykami na planszy to mury dwu leżących naprzeciw siebie grodów. Na murach stoją pionki obydwu graczy.

Dwa pola wewnątrz grodów, oznaczone gwiazdkami, to rynki grodów.



Ryc. 51

Zasady gry :

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym posunięciu każdy pion może posunąć się o dowolną ilość wolnych pól planszy po czystych (białych) polach planszy w dowolną stronę poziomo lub pionowo (nigdy ukośnie).

Na mur wolno wejść tylko z pola sąsiadującego z murem i w tym posunięciu nie wolno już posuwać się da-

lej. Podobnie z muru wolno zejść tylko na pole sąsiadujące z murem i w tym posunięciu nie wolno już posuwać się dalej.

Piony znajdujące się już na murze mogą w jednym ruchu posunąć się o dowolną ilość wolnych pól muru.

Pion wchodzący na pole zajęte przez pion przeciwnika bije ten pion. Piony zbite zdejmują się z planszy.

Kto pierwszy jednym ze swoich pionów wejdzie na rynek grodu przeciwnika, wygrywa grę, choćby pion ten natychmiast został zabity. Wygrywa także ten, kto zabije wszystkie piony przeciwnika.

Warianty grodów

W różnych wariantach gry wszystkie jej zasady pozostają bez zmian, zmienia się tylko ilość uczestniczących w grze pionów.

Można grać w grody z szesnastoma pionami po każdej stronie, wówczas dodatkowe osiem pionów przed rozpoczęciem gry zajmuje pola wokół rynku.

Można grać w grody z dwudziestoma dwoma pionami po każdej stronie: wówczas dodatkowe piony zajmują przed rozpoczęciem gry pola wokół rynku oraz krańcowe, nie zajęte uprzednio pola wszystkich murów.

FOCUS

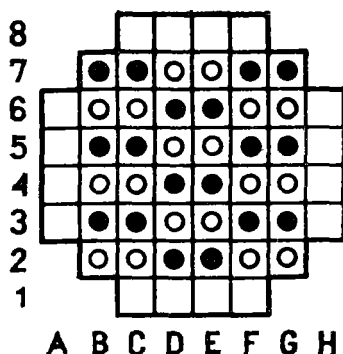


Gra współczesna, opracowana przez amerykańskiego znawcę i twórcę nowych gier, Sidneya Sacksona.

Gra znana jest w USA, Kanadzie, Wielkiej Brytanii i innych krajach.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i 36 pionów (18 białych i 18 czar-



Ryc. 52

nych). Przed rozpoczęciem gry piony ustawia się na planszy w sposób przedstawiony na ryc. 52.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Dwaj gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Pojedynczy pion na planszy może posunąć się o jedno pole naprzód lub wstecz w rzędzie lub kolumnie (nigdy po ukosie). Pion może po wykonaniu posunięcia znaleźć się na polu uprzednio pustym lub na takim, na którym stał pion przeciwnika lub pion własny. W tym ostatnim przypadku pion wchodzący na pole staje na pionie stojącym na tym polu uprzednio, tworząc tak zwaną „wieżę” dwupionową. Kontrolę nad wieżą, prawo do wykonywania nią ruchów ma ten gracz, którego pion znajduje się na wierzchu wieży.

Każda wieża porusza się o tyle pól naprzód lub wstecz w rzędzie lub w kolumnie (nigdy po ukosie), ile pionów w sobie zawiera – niezależnie od tego, czyje są to piony, a także niezależnie od tego, czy pola, przez które wieża przechodzi, są wolne lub zajęte przez piony własne lub przeciwnika. Tak więc wieża pięciopionowa po-

suwa się o pięć pól, wieża czteropionowa o cztery pola i tak dalej.

Gracz wykonujący ruch wieży ma prawo wieżę rozłożyć w wybrany przez siebie sposób, zdejmując z wierzchu wieży pewną ilość pionów, na przykład z wieży pięciopionowej można zdjąć z góry trzy piony i posunąć je jak wieżę trzypionową (o trzy pola). Na polu wyjściowym pozostaje wówczas wieża dwupionowa, kontrolowana oczywiście przez tego gracza, którego pion leży na wierzchu tej wieży.

Najwyższą wieżą dozwoloną w grze jest wieża pięciopionowa. Jeśli gracz w wyniku ruchu konstruuje wieżę wyższą niż pięciopionowa, ta ilość pionów z dołu wieży, które stanowią nadwyżkę, zostaje przez niego zdobyta. Piony przeciwnika zostają w ten sposób zabite (nie biorą już udziału w grze), piony własne przechodzą do rezerwy w dyspozycji gracza.

W każdym momencie gry, gdy na danego gracza przypada kolejność wykonania posunięcia, ma on prawo zamiast przesunięcia piona lub pionów na planszy uruchomić swój pion z rezerwy, to jest postawić go na dowolnym polu planszy, wolnym lub zajęтым przez pion czy wieżę własną lub przeciwnika.

Grę wygrywa ten z graczy, który zabije wszystkie piony przeciwnika lub (znacznie częściej) doprowadzi do sytuacji, gdy przeciwnik nie będzie mógł wykonać przypadającego nań ruchu.

Partia przykładowa:

Pierwsze posunięcie wylosował gracz grający pionami czarnymi.

Czarne:

E4-E5

F3-E3

E6-E7

Białe:

D5-C5

D3-C3

B2-B3

Czarne

D6-C6
E3-E5 (wieża dwupionowa)
B5-C5
C5-E5 (dwa górne piony i bicie)
E7-E5 jeden pion zbity, jeden do rezerwy;
RE5-R pion z rezerwy i zdobycie rezerwy;
RE5-R w walce o tę wieżę wygrał czarny;
G7-F7

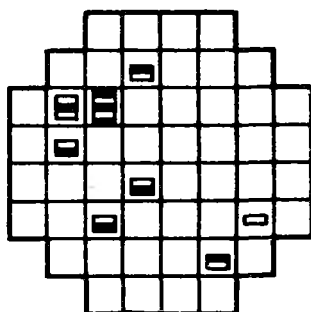
F7-F5
F5-C5 trzema górnymi i rezerwa;

F5-E5
D2-C2
E2-F2
E5-E1
E1-C1 dwoma i rezerwa;
E1-C1 dwoma i dwa bicia;
RC2
B7-B6
C7-D7
C1-C6
C2-C6 dwa bicia i dwie rezerwy;

Białe

C4-D4
F4-F5
G6-G5
G2-G3
C5-E5 identycznie;
RE5-R identycznie;
F6-F5
F5-E5 bicie jednym
górnym pionem;
E5-C5
C3-C5 bicie i rezerwa;
C5-C1 czterema;
C5-C6
C6-C3
G3-E3
C3-C1 dwoma i dwa bicia;
C3-C2
B3-B5
B4-B5
E3-C3
B5-B6 jednym;
G4-G3

Zamiast wykonać ten ruch białe powinny w tym momencie poddać partię. Sytuację na planszy przedstawia ryc. 53.



Ryc. 53

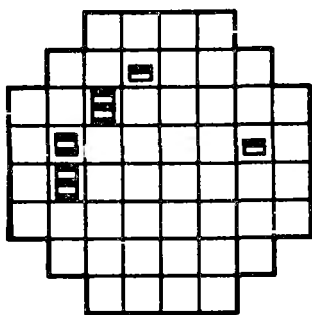
Czarne dysponują czterema pionami w rezerwie, białe tylko dwoma. Partia niniejsza nie jest strategicznie i taktycznie wzorcowa; jej zakończenie ilustruje jedną z możliwych metod wykorzystania ważnej przewagi rezerw dla osiągnięcia wygranej.

Czarne

RB6
B6-F6
F2-F4
F4-F6 bicie;
RF6-R
RF6-R
RF6-R i w tej walce o wieżę wygrał czarny;
F6-C6 trzema, jedno bicie i dwie rezerwy;
RC3
C3-C6 jedno bicie i dwie rezerwy;
RB4
RB4-R
RB4-R
RB5
RG5
RC6 bicie;
RC6 bicie.

Białe

G3-G2
D4-B4
G2-G3
G3-G4
RF6-R
RF6-R
G4-G5
F6-F4
RC6-R
F4-D4
D4-B4
RB4-R
G5-F5
F5-G5
RC6 bicie;
RC6 bicie;



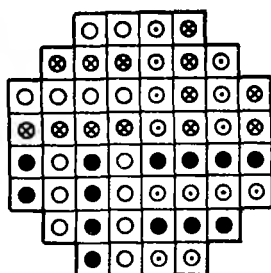
Ryc. 54

Koniec partii – wygrana dla czarnych. Na planszy, w sytuacji przedstawionej na ryc. 54, pozostało 10 pionów czarnych i 7 pionów białych, lecz czarne kontrolują wszystkie wieże (pięć), białe zaś nie mają już rezerw, nie mogą wykonać ruchu.

Focus dla czterech osób



Przy grze w focus w cztery osoby dwaj gracze siedzący naprzeciw siebie grają przeciwko pozostałym dwóm. Każdy z graczy dysponuje 13 pionami odrębnych kolorów, które przed rozpoczęciem gry ustawia się na planszy w sposób przedstawiony na ryc. 55.



Ryc. 55

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie; gracze wykonują ruchy kolejno (w kierunku ruchu wskazówek zegara).

Istnieją dwie dodatkowe reguły gry:

jeżeli któryś z graczy zdobywa w toku gry pion lub piony należące do partnera, nie zabija ich, lecz przekazuje partnerowi do jego rezerwy;

gracz, który nie może wykonać przypadającego nań ruchu (wszystkie znajdujące się jeszcze na planszy jego piony są wewnątrz wieży), nie przegrywa partii, jeśli jego partner może wykonywać ruchy, traci tylko kolejkę w oczekiwaniu na uwolnienie któregoś ze swych pionów lub otrzymanie piona do rezerwy od partnera.

Gdy obydwaj partnerzy nie mogą wykonać żadnego ruchu i nie mają pionów w rezerwie, przegrywają partię.

W toku gry partnerzy nie powinni porozumiewać się między sobą.

JEŹDŹCY



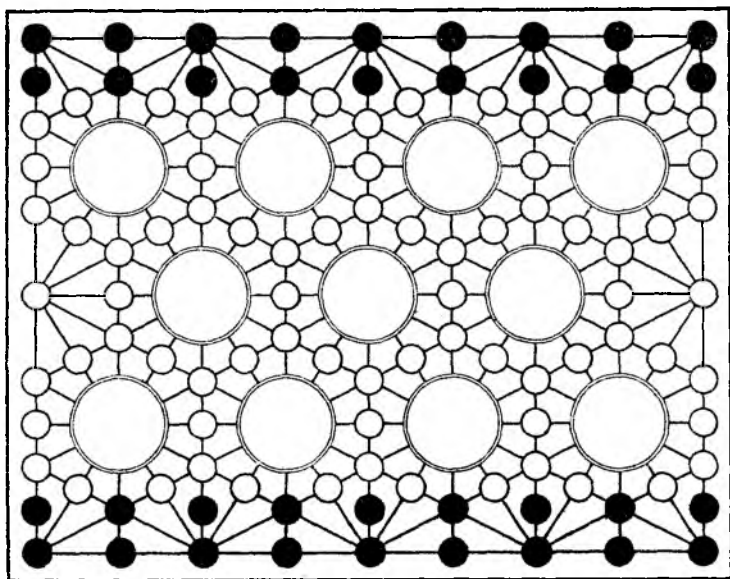
Tradycyjna ludowa gra rosyjska, zwana tam „wsadniki”, uprawiana także współcześnie.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i 36 pionów (18 białych i 18 czarnych).

Przed rozpoczęciem gry gracze ustawiają swoje pionki w dwu rzędach na obydwu krańcach planszy.

Planszę przedstawia ryc. 56.



Ryc. 56

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Pion w jednym ruchu może przenieść się na sąsiednie pole wolne idąc po linii lub przeskoczyć (także po linii) przez pion własny lub pion przeciwnika na następne pole wolne.

Na pola awansu (wewnątrz większych okręgów na planszy) pion może wejść tylko przeskakując przez pion przeciwnika. Pion, który wejdzie na pole awansu, staje się jeźdźcem – grający za awansowanie piona na jeźdźca zdobywa 2 punkty.

Jeździec może w jednym ruchu przeskoczyć przez własny lub wrogi pion na inne pole awansu po linii prostej. Jeśli jeździec skacze przez wrogi pion, pion ten zostaje zabity i zdjęty z planszy. Za zabicie piona gracz zdobywa 1 punkt.

Jeździec może wyjść z pola awansu na normalne pole planszy – traci wówczas możliwości ruchu jeźdźca, lecz grający nim gracz nie traci uzyskanych uprzednio za awans dwu punktów. Pion, który był jeźdźcem, może zostać nim po raz drugi, awansować według tej samej zasady (przeskakując na pole awansu przez pion przeciwnika).

W jednym ruchu pion może przeskoczyć przez więcej niż jeden pion własny lub przeciwnika.

W jednym ruchu jeździec może przeskoczyć przez więcej niż jeden pion własny lub pion przeciwnika, skacząc z jednego pola awansu na drugie i bijąc w jednym ruchu wszystkie przeskakiwane piony przeciwnika.

Zwykle piony nie biją się wzajemnie.

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy zdobędzie piętnaście punktów poprzez awansowanie własnych pionów na jeźdźców i bicie pionów przeciwnika.

Warianty jeźdźców

W jeźdźców można grać ustalając inną wygrywającą sumę punktów do zdobycia (20, 25, nawet 30 punktów) lub ustalając, iż wygrywa grę ten, kto pierwszy zdobędzie ustaloną ilość punktów, z dodatkowym warunkiem, iż w ramach tej ilości punktów zdobytych zabije co najmniej sześć (lub dziewięć) pionów przeciwnika.

RINGO

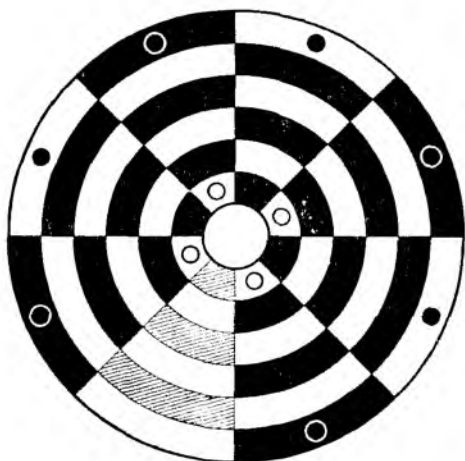


Tradycyjna gra ludowa niemiecka, uprawiana także współcześnie.

Rekwizyty:

specjalna plansza oraz 11 pionów (4 białe i 7 czarnych).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 57.



Ryc. 57

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami czarnymi. Obydwaj gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Cel gry jest inny dla grającego białymi, inny dla grającego czarnymi.

Grający czarnymi wygrywa grę, jeśli uda mu się dwoma swymi pionami wejść na centralne, środkowe pole planszy.

Grający białymi wygrywa grę, jeśli uda mu się zabić sześć pionów czarnych lub zablokować piony czarne tak, iż nie będą mogły wykonać kolejnego ruchu.

W jednym ruchu pion czarny może przenieść się na wolne pole sąsiednie w kierunku środka koła lub na prawo albo na lewo. Nie wolno cofać się (wykonywać ruchów odśrodkowych).

Pion czarny bije pion biały, przeskakując przezeń w dowolną stronę (także odśrodkowo) na następne pole wolne. Pion czarny może w jednym ruchu bić więcej niż jeden pion biały.

Na jednym polu planszy **nie** może stać nigdy więcej niż jeden pion.

W jednym **ruchu** pion biały może przenieść się na pole wolne, **idąc w dowolną stronę (także odśrodkowo)** o dowolną **ilość** pól wolnych.

Pion biały bije pion czarny przeskakując przezeń w dowolną stronę na **następne** za nim lub dowolne dalsze pole wolne leżące **na tym samym okręgu** lub promieniu. Pion biały może w jednym ruchu bić więcej niż jeden pion czarny.

Jeden sektor planszy, specjalnie oznaczony, pełni funkcję szczególną: jest sektorem neutralnym.

Nie wolno bić pionów stojących na polach tego sektora.

Nie wolno bić pionami wychodzącymi z pól tego sektora.

Pionom białym w trakcie ruchów po planszy nie wolno przekraczać w jednym ruchu pól neutralnego sektora (przy wykonywaniu ruchu okrężnego pion biały musi w jednym ruchu wejść na pole sektora neutralnego i w następnym kolejnym ruchu zeń wyjść).

Pionom białym nie wolno zajmować centralnego, środkowego pola planszy.

W każdym momencie gry wewnątrz sektora neutralnego nie może znajdować się więcej pionów czarnych, niż jest na planszy pionów białych (a więc dopóki żaden biały pion nie został zabity, wewnątrz sektora neutralnego nie może znaleźć się więcej niż cztery piony czarne).

AGON



Gra współczesna, wywodząca się z Grecji, znana w całej niemal Europie.

Rekwizyty :

specjalna plansza i 14 pionów (siedem białych i siedem czarnych; z tym że jeden pion biały i jeden pion czarny, specjalnie oznaczone, są królami).

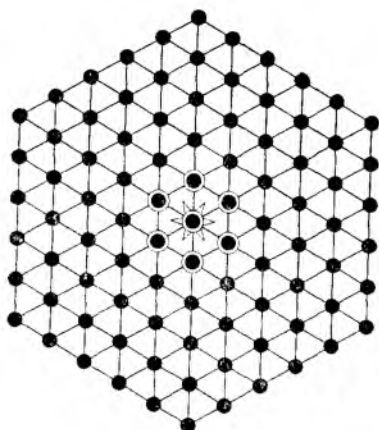
Planszę przedstawia ryc. 58.

Zasady gry :

Grę rozpoczyna grający pionami białymi.

Celem gry jest ustawienie swoich pionów i króla w centrum planszy (pionów na przecięciach linii oznaczonych kółkami, króla na przecięciu linii oznaczonych gwiazdką).

W pierwszym etapie gry następuje ustawienie dwu królów w dwu dowolnie wybranych, lecz leżących na przeciw siebie narożnikach zewnętrznych planszy. Na-



Ryc. 58

stępnie gracze na zmianę ustawiają po jednym swoim pionie na innych, dowolnie wybranych zewnętrznych przecięciach linii planszy.

Po ustawieniu wszystkich pionów następuje drugi etap gry – rozgrywka.

Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu pion może przejść o jedno przecięcie linii w dowolną stronę na sąsiednie miejsce wolne. Wszystkie posunięcia należy wykonywać albo po obwodzie sześciokąta, albo dośrodkowo; nie wolno cofać się.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez pojmanie (objęcie piona przeciwnika z dwu stron swoimi pionami). Pojmanie wymaga ataku – można swoim pionem bezpiecznie wejść pomiędzy dwa piony przeciwnika.

Pion zбитy nie schodzi z planszy, lecz gracz, który go zabił, ustawia go na dowolnie przez siebie wybranym polu planszy.

Wolno w jednym posunięciu objąć dwa stojące obok siebie piony przeciwnika – wówczas zabity zostaje jednak tylko jeden z nich. Który – decyduje gracz bijący. Jeśli

objęty zostanie naraz pion przeciwnika i jego król, bity jest zawsze król.

Gracz, który pierwszy swymi pionami i królem zajmie centralne pola planszy, wygrywa grę.

BARBAKAN



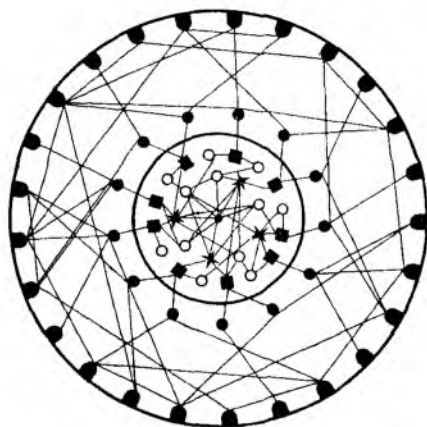
Ludowa gra hiszpańska, znana także w Niemczech i innych krajach, uprawiana również współcześnie.

Rekwizyty:

specjalna plansza i zmienna ilość pionów, zależna od ilości uczestników gry (przy dwu grających – 12 pionów dla każdego, przy trzech – 8 pionów, przy czterech – 6 pionów, przy pięciu – 5 pionów, przy sześciu – 4 piony).

Planszę do gry w barbakan przedstawia ryc. 59.

Wewnętrzne centralne koło planszy (pola wewnątrz tego koła) to tak zwany barbakan.



Ryc. 59

Zasady gry:

W pierwszym etapie gry odbywa się ustawianie pionów. Gracze kolejno ustawiają po jednym swoim pionie na dowolnie wybranych, wolnych polach zewnętrznych planszy. Gdy wszystkie piony zostały ustawione, rozpoczyna się drugi etap gry.

W drugim etapie gry gracze kolejno wykonują ruchy, przesuując swoje dowolnie wybrane piony po liniach na planszy na sąsiednie pole wolne. Wolno przesuwać piony w dowolną stronę. Nie wolno rezygnować z wykonania ruchu, choćby był on niekorzystny dla gracza.

Piony nie biją się wzajemnie.

Pion, który raz wszedł do wnętrza barbakanu, nie może już zeń wyjść – wolno mu tylko poruszać się wewnątrz barbakanu.

Gracz, który pierwszy wejdzie wszystkimi swymi pionami do wnętrza barbakanu, wygrywa grę.

GHANA



Gra współczesna, opracowana w 1964 roku przez Arthura i Walda Amberstone z Nowego Jorku.

Rekwizyty:

Kwadratowa plansza (8×8 pól) oraz 32 piony (16 białych i 16 czarnych). Jeden pion biały i jeden pion czarny, szczególnie oznaczone, są królami.

Zasady gry:

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 60.

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

8	●	●	●	●	●	●	●	●
7	●	●	●	●	●	●	●	●
6								
5								
4								
3								
2	○	○	○	○	○	○	○	○
1	○	○	○	○	○	○	○	○
	A	B	C	D	E	F	G	H

Ryc. 60

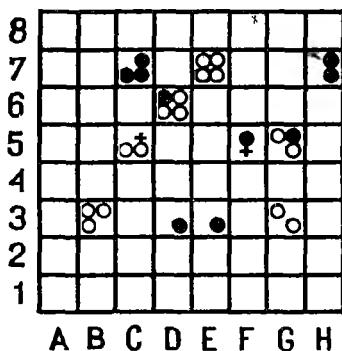
W toku gry na jednym polu planszy może stać jeden, dwa, trzy lub cztery piony białe, czarne lub i białe, i czarne.

W jednym posunięciu pojedynczy pion może przesunąć się o jedno pole w dowolną stronę pionowo lub poziomo (nigdy na ukos). Jeśli gracz wykonuje posunięcie z pola, na którym znajduje się więcej niż jeden jego pion, pierwszy pion przesuwa się w wybranym kierunku o jedno pole, drugi o dwa pola, trzeci o trzy pola, czwarty zaś o cztery pola. Jeśli gracz wykonuje posunięcie z pola, na którym znajdują się nie tylko jego piony, dysponuje i porusza się tylko swoimi pionami. Ruch wieloma pionami z jednego pola kończy się, gdy zostaną odpowiednio przesunięte wszystkie piony z tego pola lub też gdy piony dotrą do skraju planszy lub do pola już zajętego przez cztery piony.

Jeżeli wykonujemy ruch pionem nie pojedynczym, należy zawsze odpowiednio przesunąć wszystkie piony z pola, z którego wykonujemy ruch. Tylko król może być traktowany jak zwykły pion lub przesuwać się samodzielnie (odrywać od swoich pionów).

Jeśli w wyniku ruchu na polu, do którego dociera

Przykłady możliwych posunięć i ich skutków przedstawia ryc. 61.



Ryc. 61

Cztery białe piony z pola E7 przemieszczają się pionowo na pola E6, E5, E4 i E3. Biały pion na tym ostatnim, polu E3, bije czarny pion. Inny wariant: cztery białe piony z pola E7 przemieszczają się poziomo na F7, G7 i H7. Ponieważ jest to skraj planszy, na polu H7

znajdą się dwa białe piony, które zabiją dwa czarne piony na tym polu.

Trzy białe piony z pola B3 przemieszczają się poziomo na pola C3, D3 i E3. Białe swoim ostatnim pionem biją czarny pion na polu E3 (lecz nie biją sąsiedniego piona na polu D3, gdyż nie na tym polu zakończył się ruch pionów).

Trzy białe piony z pola D6 przemieszczają się pionowo na pola D5, D4 i D3, bijąc na tym ostatnim czarny pion. Na wyjściowym polu D6 pozostaje jeden czarny pion.

Dwa białe piony z pola G5 przemieszczają się poziomo na pola F5, E4, bijąc czarnego króla na polu F5 (choć nie jest to zakończenie ruchu, ale to ograniczenie nie obowiązuje przy biciu króla). Gdyby kolejność wykonania ruchu przypadła teraz na czarne, ruch królem z pola F5 na pole G5 powoduje zabicie obydwu białych pionów na tym polu.

Trzy czarne piony z pola C7 mogą przemieścić się poziomo w prawo tylko wszystkie trzy na pole D7 (pole E7 jest już zajęte).

Te same trzy czarne piony z pola C7 przemieszczając się pionowo na pola C6, C5 i C4 biją białego króla na polu C5 (choć jest on stowarzyszony z własnym pionem – zawsze bije się samego króla).

Wygrywa ten z graczy, który zabije króla przeciwnika.

Gra jest remisowa, jeśli:

obydwu stronom pozostały na planszy tylko króle;

wykonano pięćdziesiąt kolejnych posunięć, w których wyniku żadna ze stron nie zabiła ani jednego piona przeciwnika;

jednej ze stron pozostał tylko król i nie może on wykonać żadnego ruchu (jak w szachach, jest w pacie, wchodzi na pole, na którym byłby zabity).

MOSTY

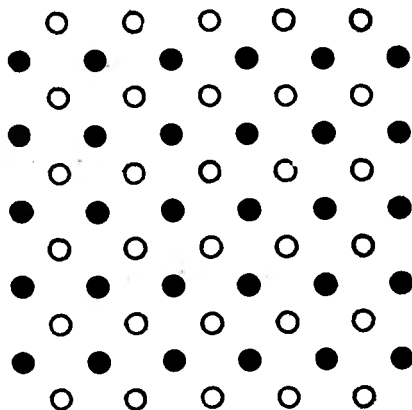


Tradycyjna czeska gra ludowa (nazywana tam „križem-kražem”), znana również w USA pod nazwą „Gale” (od nazwiska profesora matematyki Gale’a, który wyłansował grę).

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 24 piony, 12 białych i 12 czarnych w postaci podłużnych drewnienek odpowiedniej barwy o długości odpowiadającej odstępowi między polami planszy.

Planszę do gry w mosty przedstawia ryc. 62.



Ryc. 62

Zasady gry:

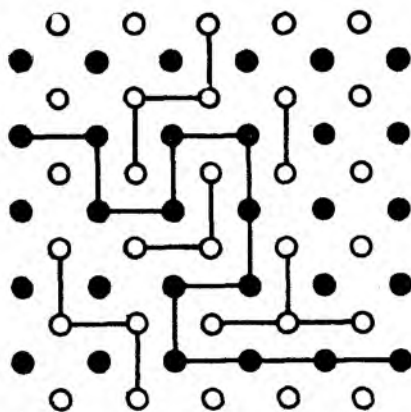
Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy, polegające w pierwszym etapie gry na dostawianiu na planszę swoich kolejnych pionów aż do wyczerpania wszystkich dwunastu. Gdy już wszystkie piony stoją na planszy, następuje dru-

gi etap gry: gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, podejmuje z planszy dowolnie wybrany swój pion i ustawia go na innym miejscu planszy

Piony, zarówno czarne, jak i białe, ustawia się poziomo lub pionowo w ten sposób, by każdym kolejnym pionem połączyć ze sobą dwa punkty na planszy, odpowiednio białe lub czarne.

Wygrywa ten z graczy, który zbuduje most – ciągłą łamaną linię złożoną ze swoich pionów – między dwoma brzegami planszy (dla białych: pionowy, dla czarnych – poziomy).

Planszę do gry w mosty w momencie zakończenia partii, którą wygrały czarne, przedstawia ryc. 63.

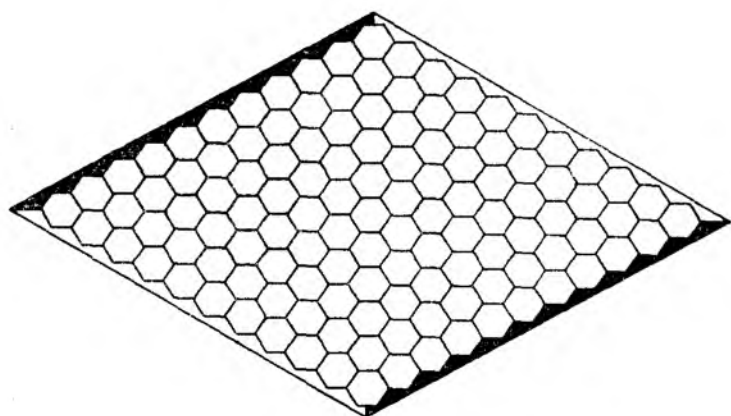


Ryc. 63

Hex



Gra współczesna, opracowana przez duńskiego poetę i inżyniera Pieta Heina w 1942 roku, szczególnie popularna w Danii pod nazwą „polygon”; w 1948 roku opracowana powtórnie przez Johna Nasha z Princetown (USA); znana i uprawiana w Danii, USA i wielu krajach Europy.



Ryc. 64

Rekwizyty:

Specjalna plansza i 122 piony (61 białych i 61 czarnych).

Planszę do gry w hex przedstawia ryc. 64.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy, które polegają na dostawianiu na planszę coraz to nowych pionów. Pion raz postawiony nie wykonuje żadnych ruchów, nie zmienia położenia.

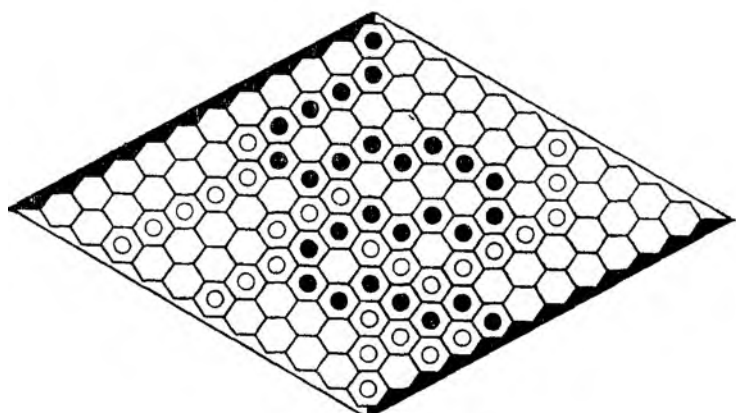
Piony nie biją się wzajemnie.

Wygrywa grę ten z graczy, któremu uda się utworzyć łańcuch swoich pionów (zająć swymi pionami kolejne sąsiadujące ze sobą pola) łączący dwa brzegi planszy (biały z białym lub czarny z czarnym).

Cztery narożne pola planszy uważa się za należące zarówno do brzegów białych, jak i czarnych.

Można umówić się (co interesująco zmienia strategię gry), iż grającemu pionami białymi nie wolno w pierwszym ruchu zajmować centralnego pola planszy.

Planszę do gry w hex w momencie zakończenia partii, którą wygrały czarne, przedstawia ryc. 65.



Ryc. 65

HALMA

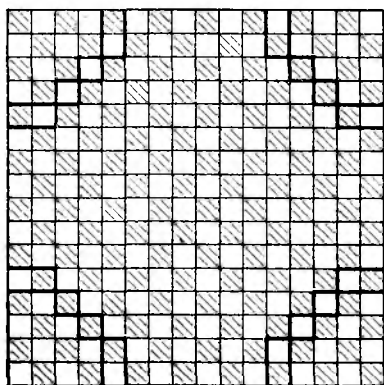


Gra opracowana w 1883 roku przez George'a H. Monksa z Bostonu. Halma bardzo szybko przyjęła się powszechnie, dziś znana jest w całym świecie.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i różniące się barwą piony (po 19 dla każdego z graczy, jeśli jest ich dwóch, po 13 dla każdego z graczy, jeśli jest ich czterech).

Plansza do gry w halmę jest kwadratem podzielonym



Ryc. 66

na kwadratowe pola (16×16), tradycyjnie na przemian jasne i ciemne. Przedstawia ją ryc. 66.

Przed rozpoczęciem gry piony graczy zostają ustawione w narożnikach planszy (jeśli graczy jest dwóch – w dwu przeciwległych narożnikach, na polach odciętych wewnętrzną grubszą linią, a jeśli jest ich czterech – we wszystkich narożnikach, na polach odciętych zewnętrzną grubszą linią).

Zasady gry:

Gracze na zmianę (jeśli jest ich dwu) lub kolejno (jeśli jest ich czterech) wykonują ruchy.

W jednym ruchu każdy pion może przesunąć się o jedno pole w dowolną stronę, poziomo, pionowo lub ukośnie. Także w jednym ruchu pion może przeskoczyć przez dowolną ilość innych pionów własnych lub przeciwnika czy przeciwników, wykonując każdy skok w linii prostej w dowolną stronę, poziomo, pionowo lub ukośnie, na pole leżące bezpośrednio za przeskakiwanym pionem. W trakcie ruchu wolno zmieniać kierunek kolejnych skoków (jeden skok pionowy, następny ukośny itd.)

Piony nie biją się wzajemnie.

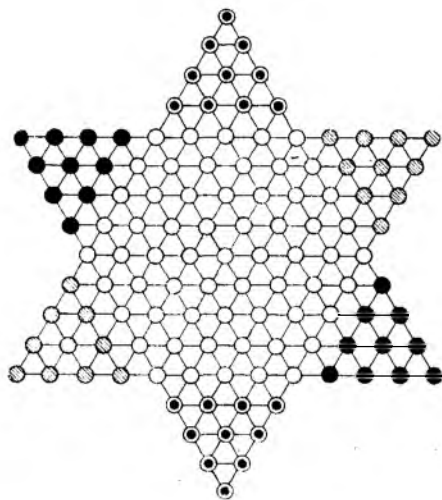
Ten z graczy, który pierwszy ustawi wszystkie własne piony po przeciwnej stronie planszy w położeniu wyjściowym, wygrywa grę.

Trylma



Wariant halmy dla trzech osób, zwany w niektórych krajach „chińskimi warcabami”.

W trylmę gra się na specjalnej planszy w kształcie sześcioramiennej gwiazdy, którą przedstawia ryc. 67.



Ryc. 67

Każdy z trzech graczy dysponuje dziesięcioma lub (zależnie od umowy) piętnastoma pionami, które przed rozpoczęciem gry ustawia się w trzech stanowiących trójkąt narożnikach planszy, także w kształt trójkąta. Narożnik planszy naprzeciw pionów każdego z graczy jest wolny.

Ruchy pionami wykonywane są tak samo, jak przy grze w halme, z tą różnicą, iż należy je wykonywać wzdłuż linii łączących poszczególne pola planszy.

Wszystkie inne zasady gry – bez zmian.

Halma wielka



Wariant gry, w którym jej cel nie ulega zmianie, zmienia się tylko zasada przeskakiwania przez piony własne i piony przeciwnika – wolno mianowicie przeskakiwać nie tylko bezpośrednio sprzed piona własnego lub piona przeciwnika na pole leżące tuż za przeskakiwanym pionem, lecz także wolno przeskoczyć w linii prostej w dowolną stronę, pionowo, poziomo lub ukośnie, przez każdy pion leżący na linii skoku pod warunkiem, iż skok będzie symetryczny (ilość pól przeskoczonych przed pionem będzie równała się ilości pól przeskoczonych za pionem; dwa pola przed pionem i dwa pola za pionem, trzy pola przed pionem i trzy pola za pionem itd.).

Wolno w jednym ruchu, składającym się z kilku skoków, wykonywać skoki różnej długości.

Plumi



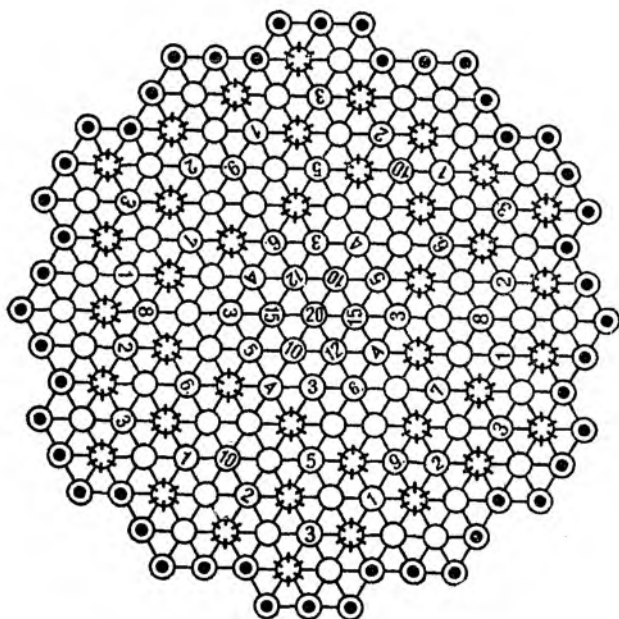
Gra współczesna, szczególnie chętnie uprawiana w Niemczech, znana także w innych krajach Europy.

Rekwizyty:

specjalna plansza oraz piony w ilości zmiennej, zależnej od ilości uczestników gry.

Przy dwóch grających każdy z nich dysponuje 20 pionami.

Przy trzech lub czterech grających każdy z nich dysponuje 10 pionami.



Ryc. 68

Przy pięciu lub sześciu grających każdy z nich dysponuje 7 pionami.

Planszę przedstawia ryc. 68.

Zasady gry :

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie.

W pierwszym etapie gry gracze kolejno ustawiają po jednym swoim pionie na dowolnie wybranych krańcowych polach planszy (oznaczonych czarnymi kółkami).

Po ustawieniu pionów rozpoczyna się drugi etap gry – gracze kolejno wykonują ruchy.

W jednym ruchu każdy pion może przejść na dowolnie wybrane wolne pole sąsiednie w dowolną stronę. Pion

może także skakać przez pojedyncze piony własne lub przeciwników, zajmując wolne pole za pionem przeskoczonym lub skacząc dalej, nawet ze zmianą kierunku ruchu.

Piony nie biją się wzajemnie.

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie piony jednego z graczy znajdują się na polach oznaczonych liczbami.

Po zakończeniu rozgrywki następuje obliczenie ilości zdobytych punktów. Każdy z graczy zdobywa tę ilość punktów plusowych, jaką wynosi suma liczb na wszystkich polach zajętych przez piony danego gracza.

Pola startowe, oznaczone czarnymi kółkami, oraz pola wewnątrz planszy, oznaczone kreseczkami, są polami minusowymi. Za każdy pion, który w momencie zakończenia gry znajduje się jeszcze na jednym z pól startowych, gracz grający tym pionem otrzymuje 10 punktów minusowych; za każdy pion na polu oznaczonym kreseczkami – pięć punktów minusowych. W ostatecznym obliczeniu punkty minusowe odejmuje się od zdobytych punktów plusowych

Wygrywa ten z graczy, który zdobył największą ilość punktów.

Piony stojące na polach neutralnych (białych polach planszy) nie są brane w rachubę przy obliczeniu.

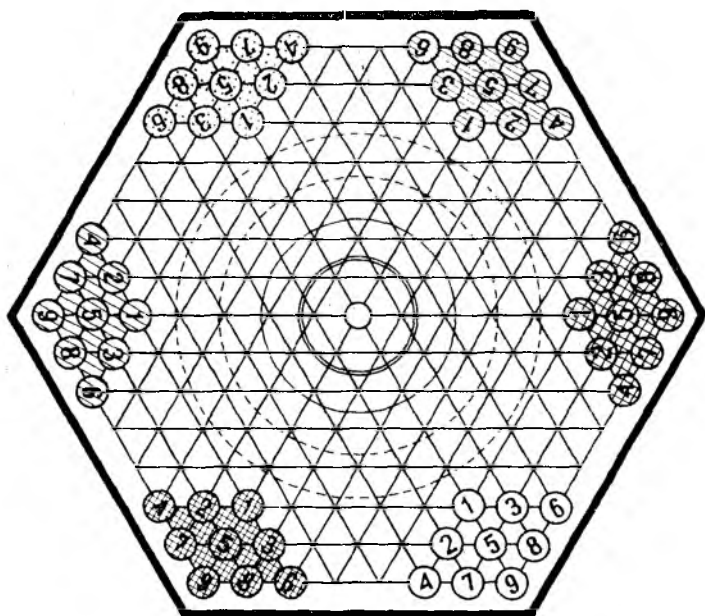
Halma liczbowa



Wariant gry tradycyjnej.

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 54 piony (po 9 pionów w sześciu różnych kolorach, z tym iż wszystkie piony są numerowane od 1 do 9).



Ryc. 69

Wyjściowe pola planszy są także numerowane od 1 do 9.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry w sześć osób przedstawia ryc. 69.

Zasady gry :

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze kolejno wykonują ruchy.

Poszczególne ruchy wykonywane są jak przy grze w trylmę (posunięcia lub skoki przez jeden lub więcej pionów własnych i pionów przeciwników). Numeracja pionów w trakcie wykonywania ruchów nie ma znaczenia, piony nie biją się wzajemnie.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy swymi pionami zajmie wszystkie miejsca po przeciwległej stronie planszy z tym, iż piony w momencie zakończenia gry powinny zajmować właściwe im miejsca numerowane.

Warianty halmy liczbowej

Przy grze w dwie osoby każdy z graczy dysponuje dziewięcioma pionami; w położeniu wyjściowym stoją one na planszy naprzeciw siebie.

Przy grze w trzy osoby każdy z graczy dysponuje także dziewięcioma pionami; ustawia się je w ten sposób, iż każdy z graczy ma naprzeciwko siebie miejsce wolne, co drugi zaś narożnik planszy jest zajęty.

Halma liczbową powrotną

W tym wariantcie gry inne jest wyjściowe ustawienie pionów na planszy. Piony 1, 4 i 7 zostają ustawione na polach o tych numerach w narożniku naprzeciw gracza, piony 2, 5 i 8 w najbliższym przeciwległego narożniku po lewej ręce, pozostałe zaś piony 3, 6 i 9 w najbliższym przeciwległego narożniku po prawej ręce.

Celem gry jest jak najszybsze doprowadzenie wszystkich własnych pionów na właściwe pola własnego narożnika.

Halma liczbową punktową

W tym wariantcie gry inne jest wyjściowe ustawienie pionów na planszy i inny cel całej gry: uzyskanie maksymalnej ilości punktów poprzez umieszczenie wszystkich swoich pionów możliwie najbliżej centrum planszy.

Piony 1, 4 i 7 każdy z graczy ustawia we własnym na-

rożniku na polach o tych numerach; pion 2, 5 i 8 w najbliższym własnego narożniku po lewej ręce, pozostałe zaś pion 3, 6 i 9 w najbliższym własnego narożniku po prawej ręce.

Zasady ruchu pionów pozostają bez zmian. Rozgrywka kończy się w momencie, gdy wszystkie pion ę któregośkolwiek z graczy znajdują się wewnątrz największego spośród koncentrycznych kół na planszy.

Wówczas oblicza się ilość punktów zdobytą przez każdego z graczy i zależną od numeru pion ę oraz od jego położenia na planszy.

Za pion ę ustawiony na centralnym polu planszy otrzymuje się ilość punktów równą numerowi pion ę pomnożonemu przez pięć. Za pion ę ustawione wewnątrz najmniejszego koncentrycznego koła na planszy – ilość punktów równą numerom pion ę pomnożonych przez trzy. Za pion ę ustawione wewnątrz kolejnego koncentrycznego koła na planszy – ilość punktów równą numerom pion ę.

Za pion ę znajdujące się tylko wewnątrz największego koncentrycznego koła na planszy oraz za pion ę znajdujące się na innych miejscach planszy poza polami wyjściowymi nie otrzymuje się żadnych punktów.

Za pion ę, które w momencie zakończenia gry znajdują się jeszcze na polach wyjściowych, otrzymuje się punkty minusowe w ilości równej numerom pion ę pomnożonym przez dwa.

Wygrywa ten z graczy, kto zdobył największą ilość punktów.

Przy grze w hałmę liczbową punktową w trzy lub cztery osoby ostatnie zewnętrzne koło planszy uważa się za nie istniejące.

SALTA



Gra opracowana w 1899 roku przez hamburskiego muzyka, Karla Büttgenbacha. Gra ta zdobyła sobie znaczną popularność w Niemczech w pierwszych latach XX wieku. Przed pierwszą wojną światową salta stała się znana w wielu krajach Europy, potem zapomniana.

Rekwizyty:

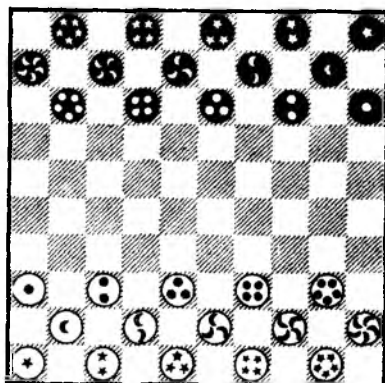
Szachownica o stu polach (50 ciemnych i 50 jasnych) oraz 30 pionów (po 15 dla każdego z graczy; piony są tradycyjnie zielone i czerwone). Wszystkie piony są specjalnie oznaczone – w trzech rodzajach: „słońca”, „księżycy” i „gwiazdy”, a także numerowane kolejno, od jednego do pięciu, w każdym z rodzajów.

Dla zapisywania przebiegu partii oznaczone liczbami zostały wszystkie ciemne pola szachownicy (na których prowadzi się grę) w sposób przedstawiony na ryc. 70.

Ustawienie pionów na planszy przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 71.

	101		102		103		104		105
91		92		93		94		95	
	81		82		83		84		85
71		72		73		74		75	
	61		62		63		64		65
51		52		53		54		55	
	41		42		43		44		45
31		32		33		34		35	
	21		22		23		24		25
11		12		13		14		15	

Ryc. 70



Ryc. 71

Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz grający pionami zielonymi. Obydwaj gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu dowolnie wybrany przez gracza pion może przesunąć się naprzód lub wstecz na ukos na sąsiednie pole wolne.

Jeżeli gracz ma możliwość przeskoczenia którymś ze swoich pionów przez jakiś pion przeciwnika na następne za nim w linii prostej pole wolne, ma obowiązek wykonania takiego skoku (o tym obowiązku można partnerowi przypomnieć słowem „salta!” – „skacz!” – stąd nazwa gry).

Nie ma obowiązku skakania przez więcej niż jeden pion przeciwnika. Jeśli gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, ma dwie lub więcej możliwości wykonania skoku, wybiera jedną z nich. Wszystkie piony skaczą zawsze tylko do przodu, nigdy do tyłu. Piony nie biją się wzajemnie.

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy ustawi wszystkie swoje piony w położeniu wyjściowym na miejscach pierwotnie zajmowanych przez piony przeciwnika.

Partia przykładowa:

Zielone: 33-43; czerwone: 81-71; Z: 43-54; C: 71-61; Z: 54-93; C: 82-73; Z: 63-82; C: 93-72; Z: 82-83; C: 103-82; Z: 32-42; C: 61-71; Z: 42-53; C: 84-74; Z: 35-45; C: 85-75;

Czerwony tak ustawił swoje pionki, iż zielony ma bardzo nikłe możliwości skutecznego ataku.

Z: 31-41; C: 95-85; Z: 41-51; C: 73-61; Z: 51-72; C: 91-81; Z: 72-91; C: 73-62;

Obydwaj gracze grają bardzo uważnie.

Z: 53-72; C: 74-63; Z: 25-35; C: 82-73; Z: 21-31; C: 104-95; Z: 31-41; C: 62-52;

Teraz rozpoczyna się walka.

Z: 41-62; C: 83-74; Z: 62-83; C: 81-62; Z: 83-104; C: 102-83; Z: 11-21; C: 52-41; Z: 23-33; C: 95-84; Z: 33-43;

Jedno z posunięć rozstrzygających wynik partii.

C: 63-53; Z: 34-44; C: 53-34; Z: 15-25; C: 34-15; Z: 43-53; C: 62-43; Z: 24-34; C: 43-24; Z: 53-62; C: 73-52;

Sytuacja czerwonego jest wciąż jeszcze dobra, a prawe skrzydło zielonego jest już zanadto oddalone od przeciwnika.

Z: 72-82; C: 92-73; Z: 82-92; C: 101-72;

Zielony nie ma możliwości kontynuowania rozpoczętego ataku.

Z: 45-55; C: 86-95; Z: 62-72; C: 73-62;

Czerwony unieszkodliwił już pięć pionów przeciwnika.

Z: 55-65; C: 83-73; Z: 13-23; C: 94-83; Z: 65-55; C: 83-94; Z: 22-13; C: 71-81; Z: 12-22; C: 41-51;

Jak dotąd szanse są wyrównane.

Z: 21-31; C: 51-41; Z: 22-32; C: 41-22; Z: 31-41; C: 52-31; Z: 41-52; C: 61-42; Z: 32-53; C: 62-41;

Rozwinęła się piękna walka.

Z: 13-32; C: 82-61; Z: 52-71; C: 81-62; Z: 32-51; C: 62-43; Z: 53-63; C: 74-53; Z: 63-82; C: 53-63; Z: 34-53; C: 95-85; Z: 53-74; C: 42-33; Z: 23-42; C: 61-52; Z: 42-61; C: 33-23; Z: 14-33; C: 52-42; Z: 33-52; C: 73-62; Z: 52-73; C: 63-53; Z: 44-63; C: 54-44;

Czerwony poświęca swoją „trójkę słońce”, aby pozbyć się zielonego.

Z: 35-54; C: 24-34; Z: 74-95; C: 84-74; Z: 63-84; C: 44-35; Z: 25-44; C: 94-83; Z: 73-94; C: 74-63; Z: 54-73; C: 63-54;

Z: 44-63; C: 75-64; Z: 55-44; C: 85-75; Z: 63-53; C: 54-63;
Z: 61-52; C: 22-12;

Obydwaj przeciwnicy utworzyli sobie mury ochronne. Sytuacja czerwonego jest lepsza.

Z: 91-101; C: 23-33; Z: 92-102; C: 35-24; Z: 102-92; C: 34-23;
Z: 92-102; C: 23-13; Z: 102-92; C: 13-22; Z: 92-102; C: 24-14;
Z: 102-92; C: 14-23; Z: 92-102; C: 23-13; Z: 102-92; C: 15-24;
Z: 92-102; C: 24-14; Z: 51-61; C: 22-32; Z: 102-92; C: 32-21;
Z: 92-102; C: 21-11; Z: 102-92; C: 31-21; Z: 92-102; C: 33-23;
Z: 102-92; C: 21-32; Z: 92-102; C: 32-22; Z: 102-92; C: 11-21;
Z: 92-102; C: 21-31; Z: 102-92; C: 64-54; Z: 95-85; C: 83-64;
Z: 84-95; C: 105-84; Z: 94-83; C: 54-44; Z: 104-94; C: 44-35;
Z: 95-104; C: 35-25; Z: 74-95; C: 25-15; Z: 53-74; C: 64-54;
Z: 74-64; C: 43-53; Z: 83-74; C: 22-33; Z: 92-102; C: 54-43;
Z: 93-103; C: 75-54; Z: 85-75; C: 84-65;

Piony obydwu graczy odzyskały swobodę ruchów.

Z: 95-105; C: 65-55; Z: 98-83; C: 54-44; Z: 83-93; C: 55-45;
Z: 82-92; C: 43-34; Z: 93-82; C: 34-24; Z: 102-93; C: 42-32;
Z: 92-102; C: 53-42; Z: 82-92; C: 32-22; Z: 92-61; C: 42-32;
Z: 81-91; C: 32-21; Z: 102-92; C: 22-32; Z: 93-102; C: 21-12;

To już końcowy etap gry.

Z: 75-84; C: 44-35; Z: 84-94; C: 35-25; Z: 64-75; C: 45-35;
Z: 75-85; C: 32-42; Z: 71-81; C: 41-32;

Rozstrzygające posunięcie.

Z: 72-82; C: 62-41; Z: 82-93; C: 63-53; Z: 73-63; C: 53-62;
Z: 52-73; C: 42-52; Z: 63-54; C: 31-21; Z: 73-83; C: 32-22;
Z: 54-64; C: 62-53;

Wynik partii jest już właściwie wiadomy, pozostaje formalne dogranie jej do końca.

Z: 64-75; C: 53-43; Z: 75-84; C: 43-34; Z: 84-95; C: 41-32;
Z: 74-84; C: 52-41; Z: 92-82; C: 41-31.

Czerwone wygrały grę. Zielonym pozostało do osiągnięcia końcowej pozycji jeszcze pięć posunięć — można włąć obliczać, iż czerwone wygrały pięcioma punktami.

Tę partię, rozegraną 1 lipca 1901 roku, komentarzem opatrzył wynalazca gry, Karl Büttgenbach, który grał pionami zielonymi i przegrał. Czerwonymi grała i wygrała wielka aktorka francuska, Sara Bernhardt.

KRATKOWNICA

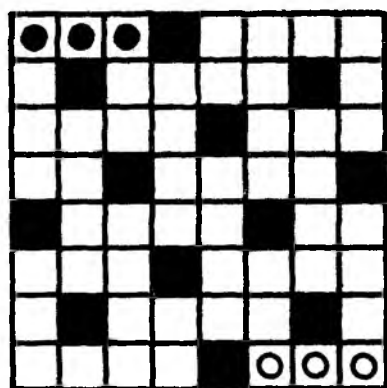


Gra współczesna, opracowana w 1965 roku przez amerykańskiego matematyka Stephena Barra.

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz sześć pionów (trzy białe i trzy czarne).

Planszę przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 72.



Ryc. 72

Zasady gry:

Gra toczy się tylko na białych polach planszy. Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Każdy pion w jednym ruchu może posunąć się o dowolną ilość wolnych pól w dowolną stronę (poziomo, pionowo, na ukos), lecz tylko na białych polach planszy. Piony nie przeskakują przez siebie nawzajem i nie biją się.

Wygrywa ten z grających, który pierwszy umieści wszystkie swoje piony na trzech wyjściowych polach przeciwnika.

Warianty kratkownicy

Zamiast trzech pionów każdy z grających dysponuje siedmioma pionami, które w położeniu wyjściowym zajmują wszystkie białe pola krańcowych rzędów na planszy. Pozostałe zasady gry – bez zmian.

W kratkownicy można grać także jako w grę bitewną z siedmioma pionami po każdej stronie. Wówczas celem gry jest zabicie wszystkich pionów przeciwnika. Pion przeciwnika bije się wchodząc swoim pionem na pole zajęte przez pion przeciwnika.

SKOCZKI

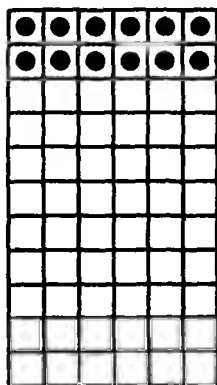


Gra współczesna, szczególnie popularna w USA, znana także w innych krajach anglosaskich.

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 24 piony (12 białych i 12 czarnych).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 73.



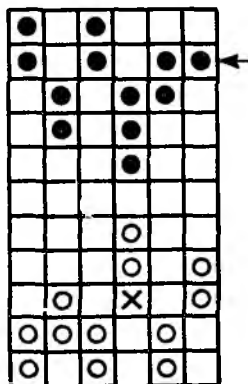
Ryc. 73

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Piony nie wykonują ruchów samodzielnych, lecz tylko skaczą przez siebie, w dowolną stronę pionowo lub poziomo (nigdy ukośnie). Pion ma prawo w jednym posunięciu przeskoczyć przez jeden lub więcej pionów własnych i pionów przeciwnika znajdujących się w dowolnym układzie, byleby skakał zawsze przez pion lub piony znajdujące się tuż obok siebie na najbliższe za nim lub za nimi pole wolne w kierunku skoku; po wejściu na takie pole gracz ma prawo, jeśli istnieją takie możliwości, kontynuować posunięcie zmieniając kierunek skoku.

Nie ma posunięć przymusowych. Nie wolno rezygnować z wykonania posunięcia.



Ryc. 74

Na przykład w sytuacji przedstawionej na rycinie 74 czarny pion oznaczony strzałką w jednym posunięciu może przenieść się na pole oznaczone krzyżykiem, skacząc najpierw poziomo przez jeden pion własny, nastę-

pnie pionowo przez trzy piony własne i dalej pionowo przez dwa piony przeciwnika.

Piony nie biją się wzajemnie.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy wszystkimi swymi pionami przeniesie się na przeciwną stronę planszy (zajmie wyjściowe miejsca pionów przeciwnika).

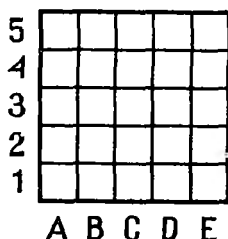
TIKO



Gra współczesna, opracowana w 1955 roku przez amerykańskiego znawcę gier, Johna Scarne. Gra znana jest w USA i niektórych krajach Ameryki Łacińskiej.

Rekwizyty :

Specjalna plansza i osiem pionów (4 białe i 4 czarne). Planszę przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 75.



Ryc. 75

Zasady gry :

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

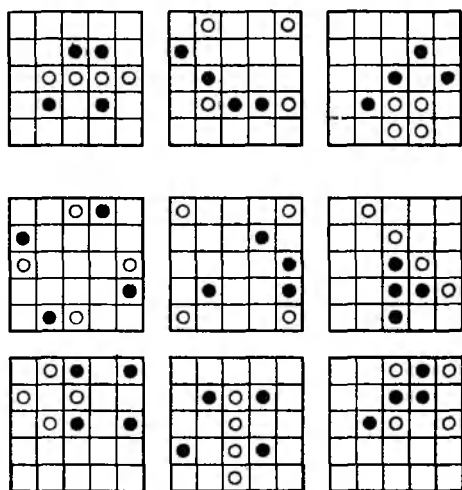
Każda partia składa się z dwu etapów. W pierwszym etapie piony zostają ustawione na planszy; w drugim etapie przesuwa się piony po planszy.

Pion może w jednym ruchu przenieść się na wolne pole sąsiednie poziomo lub pionowo, nigdy na ukos. Piony nie biją się wzajemnie.

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy ustawi swoje piony w pozycji wygrywającej.

Istnieją dwa rodzaje pozycji wygrywających: linie i kwadraty. Pozycją wygrywającą jest ustawienie wszystkich swoich czterech pionów w jednej linii tuż obok siebie na planszy, pionowo, poziomo lub na ukos. Pozycją wygrywającą jest także ustawienie wszystkich swoich pionów w kwadrat (na czterech leżących tuż obok siebie polach planszy) lub w narożnikach kwadratów (3×3 , 4×4 i 5×5). Pozycją wygrywającą jest także ustawienie swoich pionów w kwadrat na polach C5, A3, E3 i C1. Pozycją wygrywającą nie jest ustawienie pionów w narożnikach żadnego innego kwadratu o bokach ukośnych do linii na planszy.

Przykłady pozycji wygrywających przedstawia ryc. 76.



Ryc. 76

We wszystkich powyższych sytuacjach, z wyjątkiem ostatniej, grę wygrał grający pionami białymi. W sytuacji ostatniej piony białe nie stoją w pozycji wygrywającej – grę wygrał grający pionami czarnymi.

KONO

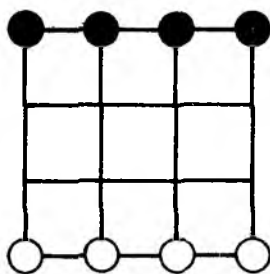


Ludowa gra Korei, znana tam także jako neipat kono.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i osiem pionów (cztery białe i cztery czarne).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 77.



Ryc. 77

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

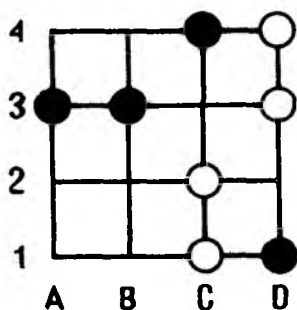
W jednym ruchu dowolnie wybrany pion może przejść na sąsiednie pole wolne poziomo lub pionowo w dowolną stronę.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się poprzez przesko-
czenie pionem bijącym przez własny pion i następnie
przesunięcie piona skaczącego na kolejne następne po-
le w kierunku skoku, zajęte przez pion wrogi. Pion ten
zostaje wówczas zabity i zdjęty z planszy.

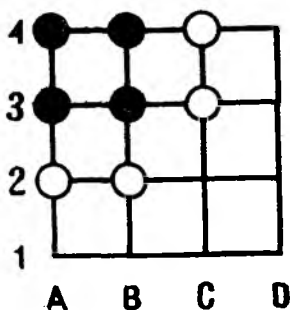
Na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 78 bia-
łe ruchem c1–c3 : c4 biją czarny pion na c4 lub ru-
chem d4–d2 : d1 biją czarny pion na d1. Gdyby kolej-
ność wykonania ruchu przypadła na czarne, mogłyby
one ruchem a3–c3 : d3 bić biały pion na d3.

Gra toczy się do chwili zabicia wszystkich pionów
przeciwnika lub zablokowania go (doprowadzenia do ta-
kiej sytuacji, by w przypadającej nań kolejności nie
mógł wykonać ruchu).

Przykładową wygraną białych (blokadę) przedstawia
ryc. 79.



Ryc. 78



Ryc. 79

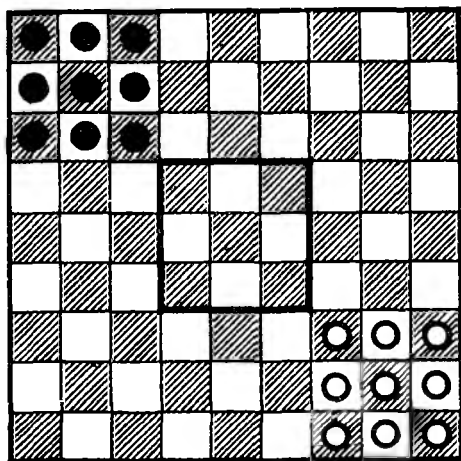
KRĘGLE SZACHOWE



Gra ludowa, szczególnie popularna w Skandynawii i w Niemczech, skąd się wywodzi.

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 18 pionów (9 białych i 9 czarnych). Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 80.

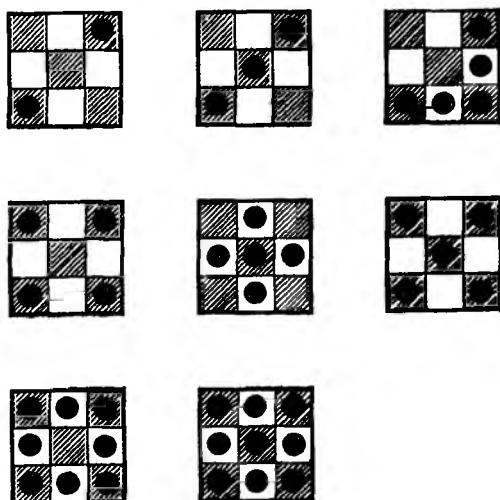


Ryc. 80

Zasady gry:

Przed rozpoczęciem gry, po ustawieniu pionów na planszy gracze ustalają, który z końcowych układów pionów jest zwycięski dla danej partii.

Podstawowe osiem wygrywających układów w kręgle szachowe, ustawienia pionów na polach kwadratu za-



Ryc. 81

znaczono grubszą linią w centrum planszy (od najkrótszego i najłatwiejszego do osiągnięcia do najtrudniejszego) przedstawia ryc. 81.

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu każdy z pionów posunąć się może o jedno pole w dowolną stronę na ukos (a więc piony nie zmieniają barwy pól, po których chodzą – z białego zawsze na białe, z czarnego na czarne).

Bicie pionów odbywa się przez pojmanie, to jest obstawienie wrogiego piona lub pionów dwoma swoimi pionami na tej samej linii ukośnej. Wolno bić więcej niż jeden pion, jeśli stoją tuż obok siebie i zostaną jednocześnie objęte przez piony bijące.

Pionów zbitych nie zdejmuje się z planszy, lecz gracz bijący zdejmuje zbity pion (lub piony) z pola, na którym go zabił, i przenosi go na inne dowolnie przez siebie

wybrane wolne pole na planszy tej samej barwy (pion z pola białego na pole białe, z czarnego – na czarne).

Gracz, który pierwszy swymi pionami utworzy umówiony wygrywający układ, wygrywa grę, choćby jeden z pionów tego układu natychmiast po utworzeniu układu został zabity.

GO BANG



Tradycyjna japońska i chińska gra ludowa, w Europie znana od osiemdziesiątych lat XIX wieku, szczególnie popularna w Belgii i na obszarze języka angielskiego, gdzie nazywana jest „zepsutą piątką” (spoiled five).

Rekwizyty:

Specjalna plansza – kwadrat o 19 liniach poziomych i 19 liniach pionowych (361 punktów przecięć) oraz 360 pionów (odpowiednio 180 białych i 180 czarnych).

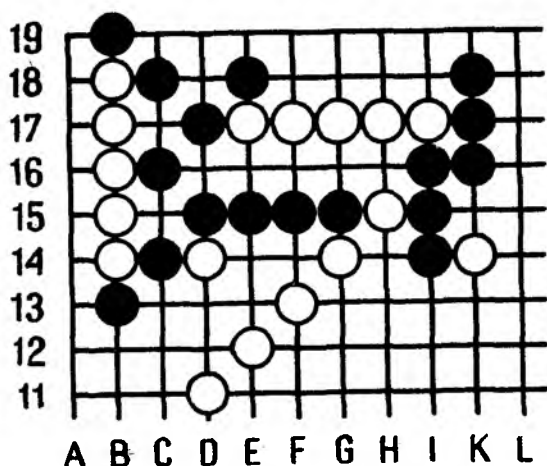
Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami czarnymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu gracz ustawia na planszy, na dowolnym wolnym polu (przecięciu linii), jeden swój pion. Pion raz ustawiony na planszy nie wykonuje żadnych ruchów; kolejne ruchy polegają na dostawianiu coraz to nowych pionów. Piony te nie biją się wzajemnie.

Ten z graczy, który pierwszy ustawi pięć swoich pionów tuż koło siebie poziomo, pionowo lub ukośnie, wygrywa grę.

Przykładowe pozycje w go bang wygrane dla białych przedstawia ryc. 82.



Ryc. 82

Wariant go bang

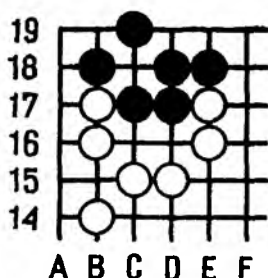
Gra toczy się nie do chwili osiągnięcia pierwszej wygranej, lecz do chwili ustawienia wszystkich pionów na planszy (zapełnienia całej planszy). Wówczas oblicza się ilość wygranych każdego z graczy i całą partię wygrywa ten, kto ma ich więcej.

Ni nuki



Wariant gry w go bang z jedną dodatkową regułą: możliwością bicia pionów przeciwnika.

Bije się jednorazowo dwa i tylko dwa piony przeciwnika stojące tuż obok siebie przez pojmanie, to jest przez ustawienie dwu swoich pionów po obydwu stronach pionów przeciwnika, odpowiednio poziomo, pionowo lub ukośnie.



Ryc. 83

W sytuacji przedstawionej na ryc. 83 białe stawiając pion na e19 biją dwa czarne piony d18 i c17. Gdyby kolejność wykonania ruchu przypadła na czarne, mogłyby one ruchem na b15 zabić dwa białe piony na b16 i b17 lub ruchem na e15 zabić dwa białe piony na e16 i e17.

Sytuacja bicia jest ważna tylko wtedy, gdy powstaje w momencie ataku, wolno więc swoim pionem wejść bezpiecznie między piony przeciwnika, wolno także w ten sposób wejść swoim drugim pionem. Jeśli w sytuacji diagramu ostatni ruch był ruchem czarnych i postawiły one swój pion na polu d17, uczyniły to bezpiecznie – piony d17 i c17 nie giną, choć są w sytuacji bicia, nie zostały bowiem zaatakowane przez białe.

Gra toczy się do chwili, gdy któryś z graczy pierwszy ustawi pięć swoich pionów w wygrywającej pozycji.

Wariant ni nuki

Podobnie jak w go bang w ni nuki można grać do chwili ustawienia wszystkich pionów (180 po każdej stronie) na planszy, obliczając ilość wygranych każdego z graczy.

Piony raz zabite nie wracają już do gry.

REVERSI



Gra tradycyjna, znana od końca XVIII wieku, szczególnie chętnie uprawiana w połowie XIX wieku w całej Europie. Do dzisiaj rewersi znane jest na Węgrzech.

Rekwizyty:

Plansza o 64 polach (jak zwykła szachownica, lecz jednobarwna) oraz 64 specjalne piony – każdy z nich jest z jednej strony biały, z drugiej zaś czarny, może więc być użyty jako biały lub czarny w zależności od położenia na planszy.

Cel gry:

Ustawienie na planszy maksymalnej ilości własnych pionów.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Obydwaj gracze kolejno na zmianę ustawiają swoje piony na planszy. Pion raz postawiony nie wykonuje żadnych ruchów, kolejne ruchy polegają na dostawianiu na planszę coraz to nowych pionów.

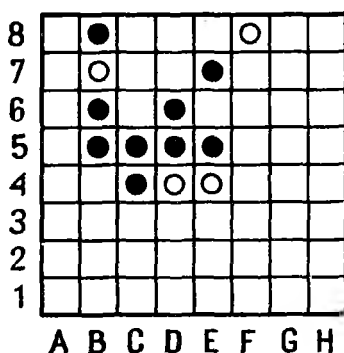
Obowiązkiem graczy jest w pierwszych czterech ruchach ustawić piony na czterech centralnych polach planszy (D4, D5, E4, E5). W następnych ruchach gracze ustawiają swoje piony już na dowolnie wybranych polach planszy – z tym, że w wyniku każdego ruchu co najmniej jeden pion przeciwnika musi zostać zdobyty. Jeśli gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, dostawienia swego piona na planszę, nie jest

w stanie zrobić tego tak, by zdobyć co najmniej jeden pion przeciwnika, musi zrezygnować z wykonania ruchu.

Bicie pionów odbywa się przez takie ustawienie własnego piona, iż poczynając od niego w jednym rzędzie, kolumnie lub w jednej linii ukośnej, znajdzie się na polach sąsiadujących jeden lub więcej pionów przeciwnika, tuż za nim zaś jeszcze jeden pion własny. Piony przeciwnika, znajdujące się pomiędzy pionami własnymi, zostają zdobyte; odwrócone na drugą stronę stają się pionami własnymi.

Jeden i ten sam pion, stojący na planszy, może więc w toku rozgrywki wiele razy zmieniać przynależność do jednego lub do drugiego gracza.

Jeśli w wyniku dostawienia piona na planszę istnieje więcej niż jedna możliwość bicia, gracz wybiera i realizuje tylko jedną dowolnie wybraną z nich; nie ma obowiązku bicia największej ilości pionów przeciwnika. Na przykład w pozycji przedstawionej na ryc. 84 gracz grający białymi i stawiający swój pion na polu B4 ma trzy różne możliwości zdobycia pionów czarnych, a mianowicie: piona C4, pionów B5 i B6, pionów C5, D6 i E7.



Ryc. 84

Gra toczy się do chwili obsadzenia pionami wszystkich pól planszy lub do chwili, gdy żaden z graczy nie może już dostawić na planszę ani jednego ze swych pionów.

Wygrywa ten z graczy, który w momencie zakończenia gry ma więcej swoich pionów na planszy.

Partia przykładowa:

W nawiasach po kolejnych posunięciach — pion lub piony przeciwnika, które zostają w danym posunięciu zdobyte i odwrócone. Pierwsze posunięcie wylosował gracz grający pionami białymi.

Białe:

D4
D5
F6 (E5)
E3 (E4)
G3 (F3)
E6 (E5, E4)
C3 (D4)
F8 (F7) pierwszy pion na
 ważnym polu
 krańcowym;
F2 (E3)
E1 (E2)
H5 (G4, F3)
C5 (D5, E5, F5, G5)
C2 (D3, E4)

E7 (E6, E5)
C7 (C6, C5, C4)
D7 (D6, D5, D4)

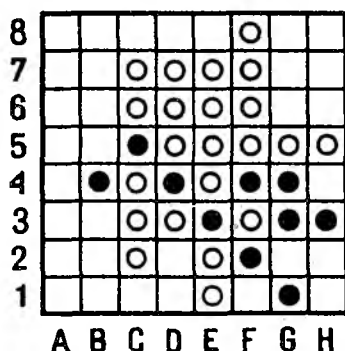
Czarne:

E5
E4; centrum obsadzone;
C6 (D5)
F3 (E4)
F5 (E5)
D3 (D4)
F7 (E6)

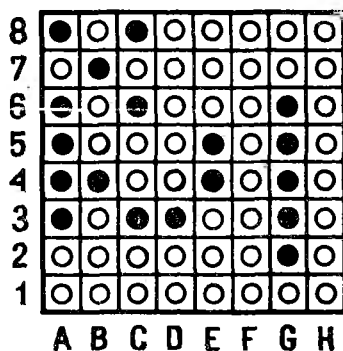
E2 (E3, E4, E5)
G4 (F3)
H3 (G3)
G5 (G4)
D6 (D5, D4)
F4 (E5) najbezpieczniej w tło-
 ku;
C4 (C5)
B4 (C5)
G1 (F2, E3, D4)

Sytuację na planszy po tym posunięciu przedstawia ryc. 85.

A4 (B4)	C8 (C7, C6)
B7 (C6)	E8 (E7, E6, E5, E4)
B5 (C5)	G8 (F8)



Ryc. 85



Ryc. 86

Białe:

D8 (E7)

H6 (G8, F8, E8 też róg;

H4 (G4, F4, E4, D4)

B8 (C7)

C1 (C2)

H7 (G7, F7, E7, D7)

F1 (F2, F3)

A7 (B6, C5, D4, E3)

A5 (B5)

H1 (G1, F1, E1, D1)

A1 (B1)

A2 (B2, C2, D2)

B3 (C4, D5, E6)

Czarne:

A8 (B7, C6, D5) zajęcie rogu,
bezpiecznego pola;

B1 (C2, D3)

G7 (F7, E7, D7)

G6 (G5, G4)

G2 (F3, E4)

B6 (C5, D4)

D1 (E1, F1)

A6 (B5, C4)

A3 (A4, A5)

D2 (C3, B4)

B2 (C2)

H6 (H5, H4); jest to jedyny
możliwy jeszcze ruch
czarnych;

czarne nie mają możliwości ruchu, muszą zeń zrezygnować, białe z dużą przewagą kończą partię; H2 (H3, H4, H5, H6).

Zostały obsadzone wszystkie pola planszy; koniec partii. Sytuację na planszy przedstawia ryc. 86: pionów białych — 46, pionów czarnych 18; partię wygrał więc gracz grający pionami białymi dużą różnicą 28 pionów.

LATRUNCULI

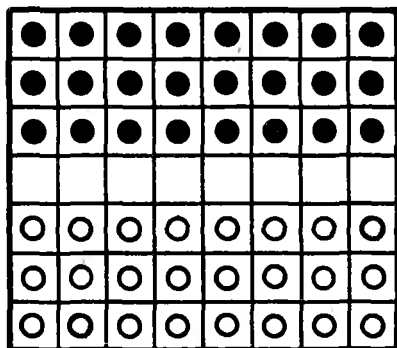


Starorzyską grę w „rozbójników” – „latrunculi” – rekonstruowano wielokrotnie na podstawie zachowanych w literaturze nielicznych wzmianek oraz wykopalisk, posługując się także analogią do gier wcześniejszych, starogreckiej „petteia” („kamyki”) i „polis” („miasto”), znanych w V wieku p.n.e. W pracach Becq de Fouquieresa, Austina, Sawienkowa znaleźć można różne wydedukowane rekonstrukcje zasad gry, oparte także na staro-celtyckim wariancie gry pod nazwą „gwddbwylł”. Gra przedstawiona poniżej jest rekonstrukcją syntetyczną, opartą na dotychczas sformułowanych przypuszczeniach i praktyce gry.

Rekwizyty :

Specjalna plansza (prostokąt o 56 polach, 7×8) oraz 48 pionów (24 białe i 24 czarne).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 87.



Ryc. 87

Zasady gry:

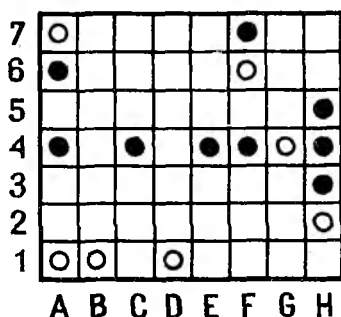
Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu pion może przenieść się o dowolną ilość pól wolnych poziomo lub pionowo (nigdy ukośnie), zarówno do przodu, jak do tyłu.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się poprzez pojmanie, tj. przez ustawienie po dwu stronach pionu przeciwnika swoich pionów tuż obok niego w tym samym rzędzie lub kolumnie. Wolno w jednym ruchu zabić więcej niż jeden pion przeciwnika, jeśli stoją w jednym rzędzie lub kolumnie tuż obok siebie i zostały pojmane.

Bicie pionów odbywa się tylko w wyniku wykonania ruchu atakującego – wolno więc bezpiecznie wejść pomiędzy piony przeciwnika.

Gra toczy się do chwili zabicia wszystkich pionów przeciwnika (wygrana) lub do chwili, gdy na planszy pozostanie tylko jeden pion po każdej stronie (remis).



Ryc. 88

Posunięcia przykładowe

W sytuacji przedstawionej na ryc. 88 grający pionami białymi ruchem F6-H6 bije trzy piony czarne na polach H5, H4 i H3. Białe mogą pionem D1 nie tylko wejść bezpiecznie pomiędzy czarne

piony na pole D4, ale tym ruchem biją dwa piony czarne na polach E4 i F4. Z kolei czarne mogą (gdyby na nie przypadła kolejność wykonania posunięcia) ruchem H5 na F5 zabić biały pion na polu F6. Czarne mogą bezpiecznie wejść pionem C4 na pole C1, choć niczego nie biją.

Natomiast ruch pionem białym z pola A1 na A3 nie bije czarnych pionów na polach A4 i A6 — wprowadzie się one objęte przez piony białe, lecz wolne pole między pionami czarnymi (A5) gwarantuje im bezpieczeństwo.

TABLUT



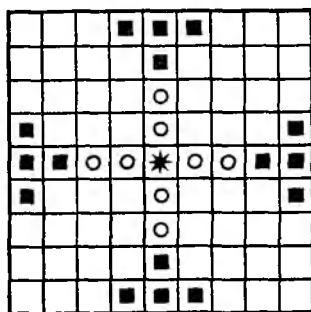
Dawna ludowa gra Lapończyków, opisana po raz pierwszy przez szwedzkiego botanika i zoologa Karola Linneusza w 1732 roku.

Rekwizyty :

Specjalna plansza oraz 25 pionów (16 czarnych i 9 białych).

Piony czarne to zwykła armia. Piony białe to armia zwana królewską, składająca się z 8 pionów zwyczajnych i jednego odpowiednio oznaczonego, nazywanego królem.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 89.



Ryc. 89

Na polach oznaczonych czarnymi kwadracikami stoją piony czarne. Na polach oznaczonych białymi kółkami stoją zwyczajne piony białe. Biały król stoi na polu centralnym (nazywanym po lapońsku „konakis” – „tron”) oznaczonym gwiazdką.

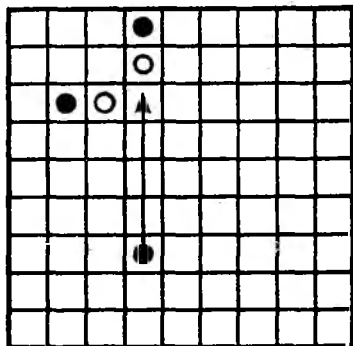
Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Wszystkie piony (zwykle, królewskie i król) poruszają się po planszy pionowo i poziomo (w rzędach i kolumnach – nigdy po przekątnej) o dowolną ilość wolnych pól w dowolnie wybraną stronę.

Bicie pionów (zarówno czarnych, jak białych) odbywa się przez pojmanie, to jest przez ustawienie po obydwu stronach piona przeciwnika (w rzędzie lub w kolumnie) własnych pionów.

Na przykład w pozycji przedstawionej na ryc. 90 pion czarny, wykonując ruch zaznaczony strzałką, chwyta (bije) obydwa piony białe. Jeden z nich został pojmany poziomo, drugi pionowo.



Ryc. 90

Pojmanie dokonuje się w ruchu atakującym – wolno swoim pionem wejść pomiędzy dwa piony przeciwnika i pion tak wchodzący nie jest pojmany, nie zostaje zabity.

W toku całej gry pole tronowe („konakis”) nie jest używane. Żaden z pionów obydwu stron nie może na to pole wchodzić ani przezeń przechodzić; nie ma prawa powrotu na pole tronowe także król, z chwilą gdy raz je opuścił.

Dla pojmania króla konieczne jest otoczenie go nie z dwu (jak piona), lecz ze wszystkich czterech stron. Król zostaje pojmany także wówczas, gdy otoczony został z trzech stron, z czwartej zaś znajduje się niedostępne dla niego pole tronowe (nie może wykonać ruchu).

Cel gry jest inny dla każdego z dwu grających.

Grający pionami białymi (armią królewską) wygrywa grę, gdy białemu królowi uda się zejść z planszy (czyli stanąć na którymkolwiek polu planszy przylegającym do jej obwodu).

Grający pionami czarnymi (armią zwykłą) wygrywa grę, gdy uda mu się pojmać białego króla (zablokować go tak, by nie mógł wykonać żadnego ruchu).

Pojmanie króla kończy partię zwycięstwem czarnych niezależnie od tego, ile pionów białych znajduje się jeszcze na planszy.

Hnefatafl

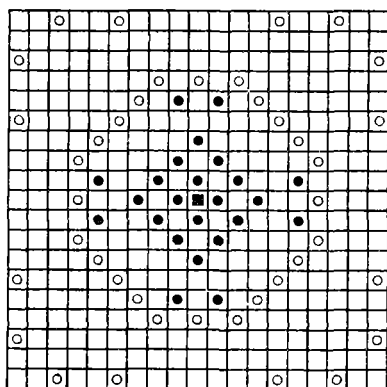


Tradycyjna strategiczna gra planszowa dla dwu osób, skandynawska i saksońska, znana już w 400 roku n.e. Hnefatafl w średniowieczu nazywano „alea evangelii”, wiążąc symbolicznie kształt i rozmiary planszy oraz ilość pionów z Nowym Testamentem; w Walii gra ta zwała się „tawlbwrdd”.

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 73 piony (48 białych i 25 czarnych, w tym jeden pion czarny, odpowiednio oznaczony jest królem).

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 91.



Ryc. 91

Zasady gry:

Grę rozpoczyna grający pionami czarnymi. Wszystkie zasady gry są identyczne, jak przy grze w tablut – z tym wyjątkiem, iż w grze biorą udział wszystkie pola planszy dostępne dla wszystkich pionów (także pole centralne).

Cel gry, jak przy grze w tablut, jest inny dla każdego z dwu grających.

Grający pionami czarnymi wygrywa grę, gdy czarnemu królowi uda się zejść z planszy (czyli stanąć na którymkolwiek polu planszy przylegającym do jej obwodu).

Grający pionami białymi wygrywa grę, gdy uda mu się zabić czarnego króla (zablokować go tak, by nie mógł wykonać żadnego ruchu).

SEEGA



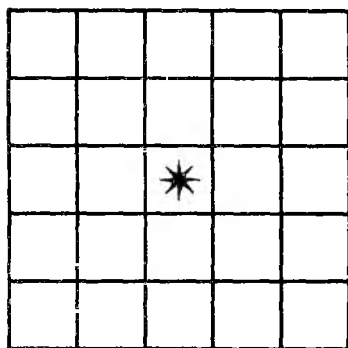
Ludowa gra egipska, szczególnie popularna w początkach XIX wieku.

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz 24 piony (12 białych i 12 czarnych).

Zasady gry:

Przed rozpoczęciem gry plansza jest pusta. Przedstawia ją ryc. 92.



Ryc. 92

Rozpoczynającego grę (grającego pionami białymi) wyznacza się przez losowanie.

Pierwszy etap gry to ustawianie pionów na planszy. Każdy z grających kolejno na zmianę ustawia na planszy po dwa swoje piony na dowolnie wybranych polach planszy, z wyjątkiem pola centralnego (zaznaczonego gwiazdką), które musi pozostać wolne.

Po rozstawieniu pionów następuje drugi etap gry – rozgrywka. W rozgrywce gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu dowolnie wybrany pion danego gracza może przejść na sąsiednie wolne pole planszy poziomo lub pionowo, nigdy ukośnie.

Bicie pionów przeciwnika odbywa się przez pojmanie – to jest ustawienie w najbliższym sąsiedztwie piona przeciwnika dwu swoich pionów, poziomo lub pionowo. Jeden pion może w jednym ruchu zabić (przechwycić) więcej niż jeden pion przeciwnika. Jeśli gracz wykonuje ruch połączony z biciem piona, natychmiast wykonuje następny kolejny ruch i dalsze ruchy tak długo, jak długo w każdym z ruchów bije piony przeciwnika.

Można swoim pionem bezpiecznie wejść pomiędzy dwa piony przeciwnika, bicie bowiem odbywa się tylko w ruchu atakującym.

Na polu centralnym, oznaczonym gwiazdką, nie wolno bić. Pion znajdujący się na tym polu jest bezpieczny.

Jeśli gracz w momencie, gdy przypada nań kolejność wykonania ruchu, nie może wykonać żadnego posunięcia zgodnego z regułami gry, traci kolejkę ruchu.

Jeśli w ciągu dwudziestu kolejnych posunięć w trakcie rozgrywki nie został zabity ani jeden pion po żadnej stronie – gra dobiega końca i liczy się pozostałe na planszy piony. Gracz, który ma więcej pionów na planszy, wygrywa grę.

Oczywiście wygrywa grę także ten gracz, który zabije wszystkie piony przeciwnika.

Warianty seega

W seega można grać na planszy zwiększonej, o 49 lub 81 polach; wówczas gracze dysponują odpowiednio 24 lub 40 pionami każdy.

ULTIMA



Gra współczesna, opracowana w 1963 roku przez amerykańskiego znawcę i autora w dziedzinie gier, Roberta Abbotta.

Rekwizyty:

Plansza (tradycyjna szachownica) oraz 32 bierki (16 białych i 16 czarnych).

Każdy z graczy ma do dyspozycji następujące bierki: jednego króla, dwa kameleony, dwa skoczki, jednego cofacza, jednego smoka, jednego koordynatora i osiem pionów.

Planszę z bierkami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 93.

Ko	S	Ka	C	Kr	Ka	S	Sm
P	P	P	P	P	P	P	P
P	P	P	P	P	P	P	P
Ko	S	Ka	Kr	C	Ka	S	Sm

Ryc. 93

Zasady gry:

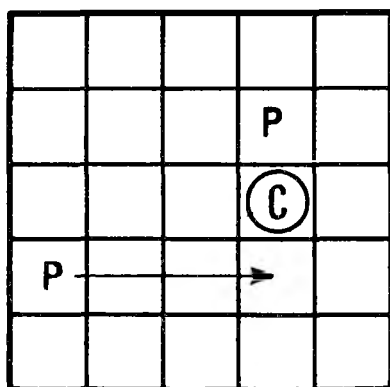
Grę rozpoczyna grający bierkami białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Celem gry jest zamatowanie lub zapatowanie króla przeciwnika.

Każda z bierek przy grze w ultima ma inne właściwości ruchów i inny sposób bicia bierki przeciwnika. I tak:

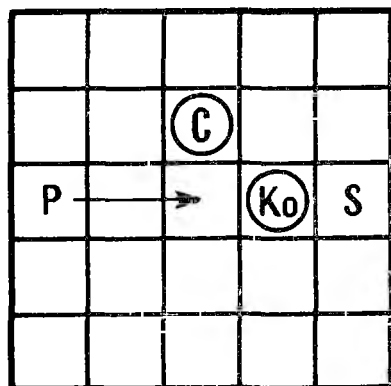
Król przesuwa się o jedno pole w dowolną stronę, poziomo, pionowo lub ukośnie (jak król w szachach tradycyjnych). Król bije wchodząc na pole zajęte przez bierkę przeciwnika. Król nie może wchodzić na pole zaatakowane (pod szach).

Pion przesuwa się o dowolną ilość pól wolnych poziomo lub pionowo (jak wieża w szachach tradycyjnych). Pion bije przez pojmanie (ustawienie piona obok bierki przeciwnika w taki sposób, iż po drugiej stronie bitej bierki znajduje się również bierka własna). Na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 94 biały pion po wykonaniu zaznaczonego ruchu zabije czarnego cofacza, który znajdzie się między białymi pionami.



Ryc. 94

Przy biciu przez pojmanie druga bierka nie musi być pionem. Na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 95 biały pion po wykonaniu zaznaczonego ruchu zabije czarnego koordynatora, który znajdzie się między nim a białym skoczkiem.

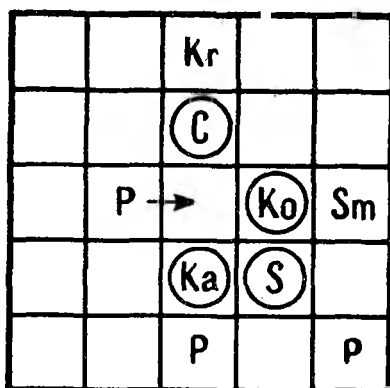


Ryc. 95

W jednym ruchu biały pion może bić więcej niż jedną bierkę przeciwnika. Na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 96 biały pion po wykonaniu zaznaczonego ruchu bije trzy czarne bierki: cofacza, koordynatora i kameleona – a w biciu współdziałają białe: król, smok i pion. Czarny skoczek nie zostaje zabity; wprowadzie znalazł się między dwoma białymi pionami, lecz nie w rzędzie ani nie w kolumnie.

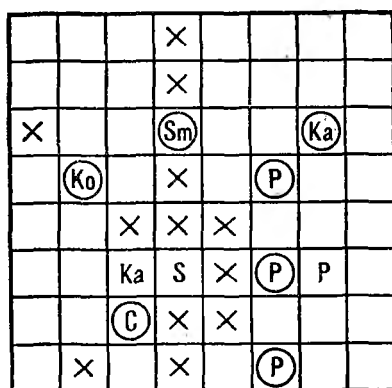
Skoczek przesuwa się o dowolną ilość pól wolnych poziomo, pionowo lub ukośnie (jak hetman w tradycyjnych szachach).

Skoczek bije wroga bierkę, przeskakując przez nią, pod warunkiem iż następne za bitą bierką pole w kie-



Ryc. 96

runku skoku jest wolne. W sytuacji przedstawionej na ryc. 97 biały skoczek może w jednym ruchu znaleźć się na dowolnym z pól zaznaczonych krzyżykami, ma także trzy różne możliwości bicia czarnego cofacza, koordynatora lub smoka. Czarnego piona i kameleona jednocześnie bić nie może (stoją tuż obok siebie, nie może ich przeskoczyć), drugiego piona, stojącego na skraju plan-szy, także bić nie może, gdyż nie ma za nim wolnego pola.

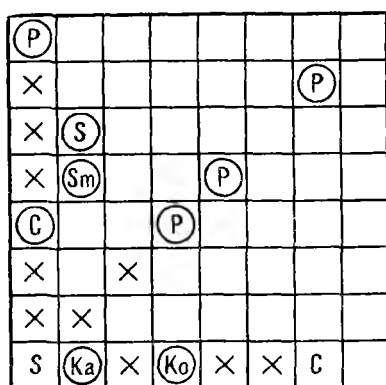


Ryc. 97

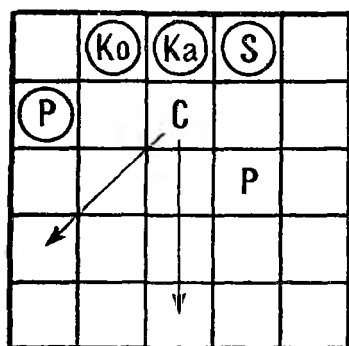
W sytuacji przedstawionej na ryc. 98 skoczek także może wejść na każde z pól oznaczonych krzyżykiem i ma możliwości bicia czarnego cofacza (pionowo) lub kameleona i koordynatora jednocześnie (poziomo). Skoczek może więc w jednym ruchu bić więcej niż jedną bierkę przeciwnika, jeśli za każdą z nich jest pole wolne i wszystkie stoją na jednej prostej.

W sytuacji diagramu skoczek po zabiciu czarnego cofacza nie może w tym samym ruchu zabić ani czarnego smoka, ani skoczka, gdyż oznaczałoby to zmianę kierunku ruchu, a w jednym ruchu skoczek może posuwać się tylko po jednej linii.

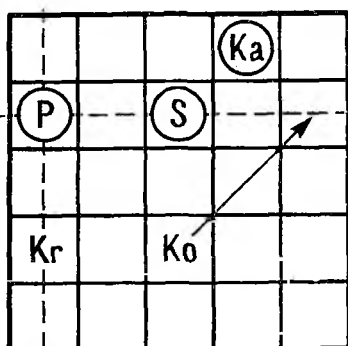
Cofacz przesuwa się o dowolną ilość pól wolnych poziomo, pionowo lub ukośnie (jak hetman w tradycyjnych szachach). Cofacz w jednym ruchu może bić tylko jedną bierkę przeciwnika – tę mianowicie, od której odchodzi (jest to sposób bicia znany z gry w fanoronę i kercheck). Aby bić bierkę przeciwnika, cofacz musi stać na jednym z pól bezpośrednio sąsiadujących z tą bierką i odejść od niej dowolną ilość pól, ale we właściwym kierunku.



Ryc. 98



Ryc. 99



Ryc. 100

W sytuacji przedstawionej na ryc. 99, gdy biały cofacz odchodzi ukośnie, ginie czarny skoczek, gdy zaś biały cofacz odchodzi pionowo, zabity zostaje czarny kameleon.

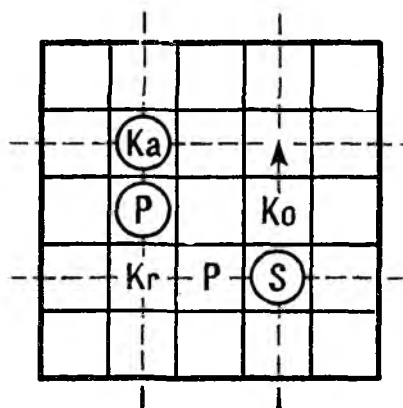
Koordinator przesuwają się o dowolną ilość pól wolnych poziomo, pionowo lub ukośnie (jak hetman w tradycyjnych szachach).

Koordinators w jednym ruchu może bić jedną lub dwie bierki przeciwnika. Koordinator bije w momencie zakończenia swego ruchu tę bierkę lub bierki przeciwnika, które stoją na polach leżących na przecięciu się kolumny i rzędu (koordynatów) łączących w danym momencie koordynatora z własnym królem.

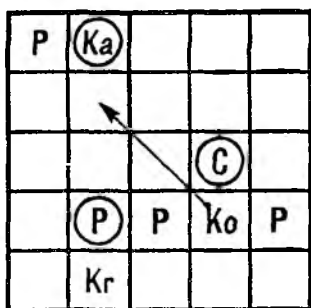
W sytuacji przedstawionej na ryc. 100 koordinator po wykonaniu zaznaczonego ruchu bije czarny pion, gdyż ten stoi w tym samym rzędzie, co koordinator i w tej samej kolumnie, co biały król (na przecięciu koordynatów). Żadnej innej bierki przeciwnika w tym ruchu koordinator nie bije – drugie pole jego bicia jest puste.

Natomiast w sytuacji przedstawionej na ryc. 101 koordynator po wykonaniu zaznaczonego ruchu bije dwie bierki przeciwnika: kameleona i skoczka. Bity kameleon stoi w tym samym rzędzie, co koordynator, i w tej samej kolumnie, co biały król; bity skoczek natomiast stoi w tej samej kolumnie, co koordynator, i w tym samym rzędzie, co biały król.

Jeśli po zakończeniu ruchu koordynator znajdzie się w tym samym rzędzie lub kolumnie, co jego własny król, nie może bić żadnej bierki przeciwnika, gdyż na plan-szy nie ma przecięcia koordynatów, jak w sytuacji przedstawionej na ryc. 102.



Ryc. 101



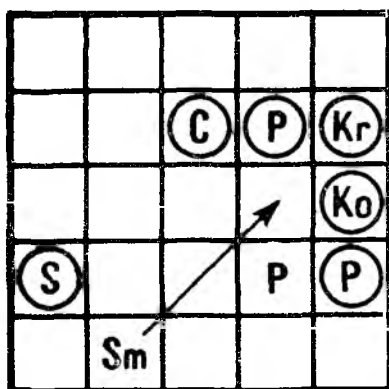
Ryc. 102

Aby koordynator mógł bić, musi sam wykonać ruch. Do bicia koordynatorem nie prowadzi ruch królem.

Smok przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól poziomo, pionowo lub ukośnie (jak hetman w tradycyjnych szachach). Smok nie bije bierki przeciwnika, lecz paraliżuje je: jedna lub więcej bierki przeciwnika, które stoją na polach bezpośrednio poziomo, pionowo i ukośnie sąsiadujących ze smokiem tracą swoje możliwości ru-

chu i bicia, są unieruchomione, sparaliżowane. Taka sytuacja trwa do chwili, gdy smok zostanie zabity lub odejdzie.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 103 biały smok po wykonaniu zaznaczonego ruchu paraliżuje aż pięć czarnych bierek: cofacza, króla, koordynatora i dwa piony. Jednocześnie uwalnia uprzednio sparaliżowanego czarnego skoczka, od którego odszedł.



Ryc. 103

Bierki, które nie stoją tuż obok wrogiego smoka, lecz tylko przechodzą obok niego w toku wykonywania ruchu, nie zostają sparaliżowane.

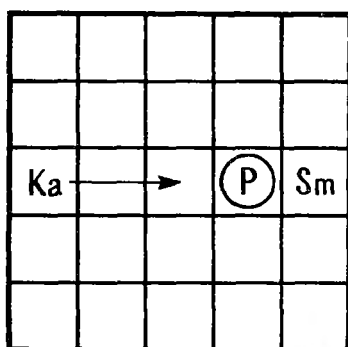
Gdy tuż obok siebie staną dwa wrogie smoki, paraliżują się wzajemnie i żaden z nich nie może się ruszyć do chwili, gdy jeden ze smoków nie zostanie zabity.

Bierka sparaliżowana przez smoka może wykonać jeden szczególny ruch: uznać się za bierkę zabita. Decyduje o tym oczywiście gracz, który w kolejności wykonania ruchu może zamiast ruchu jedną ze swych sparaliżowanych bierek uznać za zabita i zdjąć ją z planszy. Takie samobójcze posunięcie jest niekiedy uzasadnione (otwiera drogę do ataku na smoka).

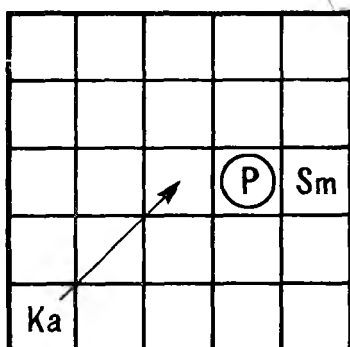
Kameleon przesuwa się o dowolną ilość wolnych pól poziomo, pionowo lub ukośnie (jak hetman w tradycyjnych szachach), lecz tylko wtedy, gdy nie bije.

Kameleon bije bierki przeciwnika, przesuając się ruchem bierki bitej i bijąc w sposób właściwy bierce bitej (stając się niejako lustrzanym odbiciem bitego przeciwnika).

W sytuacji przedstawionej na ryc. 104 biały kameleon po wykonaniu zaznaczonego ruchu bije czarny pion: podszedł doń ruchem piona i zabił w sposób właściwy pionowi, przez pojmanie (z białym smokiem).



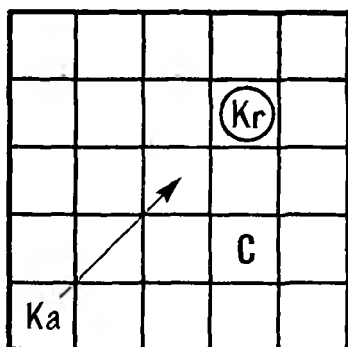
Ryc. 104



Ryc. 105

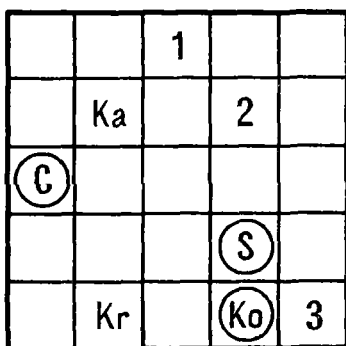
W sytuacji przedstawionej na ryc. 105 biały kameleon po wykonaniu zaznaczonego ruchu nie bije czarnego piona (choć również zaistniała sytuacja pojmania), gdyż podszedł do piona ruchem, którego sam pion nie mógłby wykonać.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 106 biały kameleon po wykonaniu zaznaczonego ruchu szachuje czarnego króla (w następnym ruchu bowiem może posunąć się jak król i zabić króla). Czarny król nie może zabić kameleona, gdyż zginąłby po cofnięciu się białego cofacza w następnym ruchu.

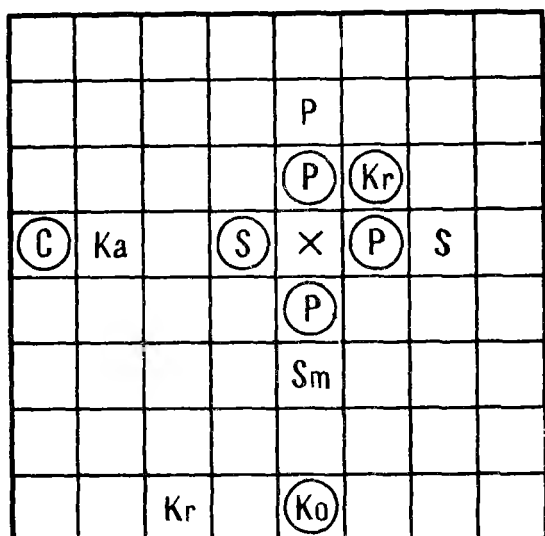


Ryc. 106

W sytuacji przedstawionej na ryc. 107 biały kameleon odchodząc na pole 1 bije czarnego cofacza (odszedł od niego ruchem mu właściwym). Idąc w tej samej sytuacji na pole 2 biały kameleon bije czarnego koordynatora, gdyż czarny koordynator znajdzie się wówczas w tym samym rzędzie, co biały król, i w tej samej kolumnie, co biały kameleon (a więc zostanie zabity w taki sposób, w jaki on sam bije). Idąc w tej samej sytuacji na pole 3 biały kameleon bije czarnego skoczka – idzie ruchem skoczka i bije przez przeskoczenie.



Ryc. 107



Ryc. 108

W jednym ruchu kameleon może bić wiele bierek przeciwnika. Tak na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 108 biały kameleon po wykonaniu zaznaczonego ruchu (wejściu na pole oznaczone krzyżykiem) bije czarnego cofacza, czarnego koordynatora, trzy czarne piony i szachuje czarnego króla.

Kameleon, który staje obok wrogiego smoka, paraliżuje go i sam zostaje sparaliżowany. Sparaliżowany smok zachowuje zdolność paraliżowania wrogich bierek, które staną tuż obok niego; kameleon zdolnością paraliżowania dysponuje oczywiście tylko wobec smoka.

Kameleon nie może bić wrogiego kameleona.

Gra toczy się w kolejnych ruchach do chwili, gdy jeden z królów zostanie zamatowany lub gdy któryś z graczy nie może wykonać żadnego prawidłowego ruchu, gdy przypada nań kolejność jego wykonania.



Grupa gier o charakterze przede wszystkim liczbowym.

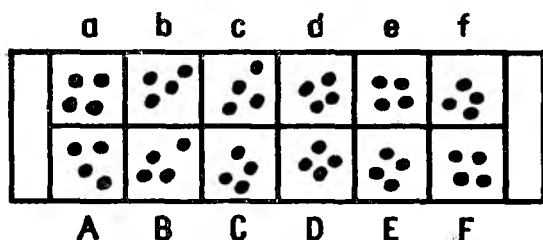
Gry wari, zwane także grami mankala, są pod wieloma nazwami od czasów neolitu ludowymi grami Czarnej Afryki, wielu dziesiątków jej plemion i szczepów. Oto przykładowe nazwy różnych form gry: halusa lub bagura (Mezopotamia), aqila (Egipt), aghadagha, ogori, jodorakase, okwe, lok, azige, gifia, ndim-ndum, dagh (Nigeria), aringari, kara (Sudan), gabata, uugg (Etiopia), ayoayo, adjito, madji (Dahomej), wo-ro (Gambia), kpo (Liberia), kale (Gabon), choro, mweso, okusora (Uganda), lela, bao, bonzo, pehi (Kongo), chola, mbau (Angola), spre-ta, sute, msuwa (Niassa), fifanga, katra (Madagaskar), ikibuguzo, uruheso (Tanganika), adi (Togo), ti (Sierra Leone), koro (Afryka Zachodnia), mbangbi, songo (Kamerun), togatog (Somali), guehe, kiuthi (Kenia).

Wari jest grą znaną na świecie we wszystkich skupiskach ludności murzyńskiej (na przykład w USA, na Kubie). Pod różnymi nazwami i w różnych formach gra znana jest także w Azji: pachgarwa, sat-gol, pallankuli (Indie), puhulmuti, chonka (Cejlon), chato, chuka, kaloleh (Sumatra), dakou (Jawa), mechiwa (wyspa Bali), galatjang, dara-dara (Celebes), agsinnoninka, chuncanjon (Filipiny).

Pod różnymi nazwami różne warianty gry były lansowane w Europie, głównie w XIX wieku, i są lansowane współcześnie.

Rekwizyty:

Plansza i 48 jednakowych pionów. Układ pionów na planszy przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 109.



Ryc. 109

Dwa podłużne pola na lewym i prawym skraju planszy nie biorą udziału w grze – na tych polach przechowywane są pionory zdobyte w trakcie gry przez graczy (każdy z nich składa zdobyte przez siebie pionory po swojej prawej ręce).

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości pionów.

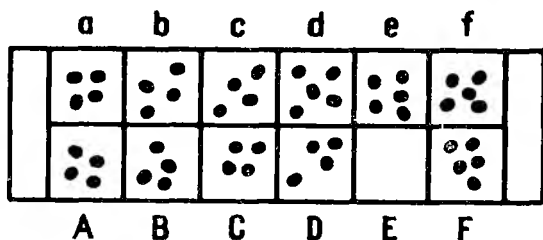
Każdy z graczy dysponuje pionami, które w danym momencie gry znajdują się na polach planszy po stronie gracza (tak więc jeden dysponuje pionami na polach ABCDEF, drugi pionami na polach abcdef).

Kolejne ruchy polegają na systematycznym rozsiewaniu pionów z jednego pola planszy na wszystkie inne pola. Gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, zdejmuję wszystkie pionory z jednego, dowolnie wybranego pola po swojej stronie planszy i rozsiewa je na dalsze pola planszy po jednym pionie na każde pole w kierunku przeciwnym kierunkowi ruchu wskazówek zegara, po obydwu stronach planszy (a więc w kierunku ABCDEF fcdcbaAB i tak dalej).

Na przykład w pierwszym posunięciu gracz podejmuje

cztery piony znajdujące się na polu E i rozsiewa je kolejno na pola F, f, e i d. Planszę po wykonaniu tego posunięcia przedstawia ryc. 110.

Jeżeli na tym polu planszy, z którego gracz podejmuje piony dla wykonania ruchu, znajduje się więcej niż jedenaście pionów, w toku rozsiewania pionów po planszy gracz omija pole, z którego pierwotnie podjął piony. Na przykład z pola A gracz rozsiewa 23 piony, które przypadną na następujące pola: B, C, D, E, F, f, e, d, c, b, a, B, C, D, E, F, f, e, d, c, b, a, B. Pole A (wyjściowe) pozostaje puste.



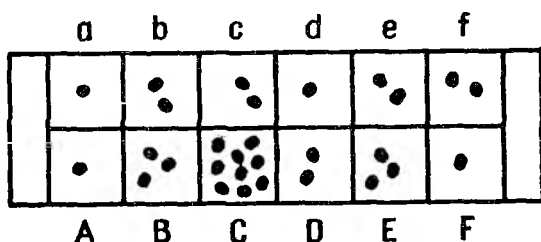
Ryc. 110

Jeżeli kolejny ruch danego gracza kończy się po stronie przeciwnika (ostatni pion przypada na jedno z pół planszy po stronie przeciwnika) i na polu, na które zostaje rozsiany ostatni pion, znajdują się dwa lub trzy piony, gracz wykonujący ruch zdobywa te piony, zabija je (zdejmuje z planszy i umieszcza po swojej prawej ręce). Zdobyte zostają także te wszystkie piony na bezpośrednio z polem końcowym sąsiadujących polach planszy po stronie przeciwnika, na których znajdują się również po dwa lub po trzy piony.

Gra toczy się do chwili, gdy wszystkie piony zostaną zabite, lub (znacznie częściej) do chwili, gdy jeden z graczy, na którego przypada kolejność ruchu, nie może go

wykonać, gdyż po jego stronie planszy nie ma ani jednego piona. Wówczas piony znajdujące się jeszcze na planszy zostają również zdobyte przez przeciwnika (tego gracza, po którego stronie się znajdują).

Wygrywa partię ten z graczy, który zdobył więcej pionów.

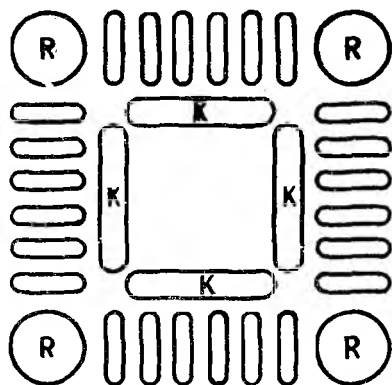


Ryc. 111

Oto przykład zakończenia partii wari. W sytuacji przedstawionej na ryc. 111 gracz pierwszy zdejmuję dziewięć pionów z pola C i rozsiewa je kolejno na pola DEFfedcba. Ruch kończy się na polu a – i na tym polu znajdują się dwa piony, gracz pierwszy zdobywa więc te dwa piony. Na polu sąsiednim, b, znajdują się trzy piony – i te zostają zdobyte, podobnie jak piony na polu c (trzy), d (dwa), e (trzy) i f (trzy). Gracz pierwszy zdobywa więc szesnaście pionów; gracz drugi, na którego przypada teraz kolejność wykonania ruchu, nie może wykonać żadnego ruchu, gdyż po jego stronie planszy nie ma ani jednego piona. Pozostałe na planszy piony (trzynaście) zostają więc zdobyte przez gracza pierwszego, który w ten sposób zdobył dwadzieścia dziewięć pionów, niezależnie od wyniku poprzednich posunięć wygrał partię.



Hinduski wariant gry w wari, lansowany i znany w Związku Radzieckim. Jest to gra na specjalnej planszy, którą przedstawia ryc. 112.



Ryc. 112

Cztery okrągłe pola narożne, oznaczone literą R, to tak zwane „rumy”. Pola podłużne oznaczone literą K to tak zwane pola karne. Pozostałe dwadzieścia cztery pola – po sześć na każdej stronie planszy – to zasadnicze pola do gry.

W sytuacji wyjściowej czterej gracze zajmują miejsca po czterech stronach planszy; każdy z nich dysponuje 24 pionami umieszczonymi na swoich polach (po cztery na każdym polu – w sumie w grze bierze więc udział 96 pionów).

Gracze wykonują kolejne ruchy, rozsiewając po planszy pionów w kierunku ruchu przeciwnym ruchowi wskazówek zegara. Przy rozsiewaniu pionów rozsiewa się je nie tylko na kolejne pola planszy, lecz także do rum

(na pola narożne); piony, które znajdują się w rumach, nie wracają już do gry.

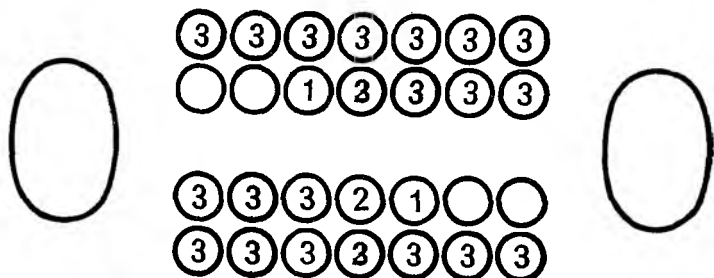
Ostatni pion, rozsiewany przez danego gracza, nie może znaleźć się sam na pustym polu planszy (może natomiast znaleźć się w rumie). Jeśli na danego gracza przypada kolejność wykonania ruchu, nie może on zaś go wykonać, otrzymuje punkt karny, rezygnując równocześnie z ruchu. Punkt karny zaznacza się przez umieszczenie jednego piona na polu karnym gracza (wykorzystując do tego celu piony, które wypadły z gry, znajdujące się w rumach).

Gracz, który otrzymał dwanaście punktów karnych, wypada z gry. Gra toczy się do chwili, gdy wypadną z niej wskutek otrzymania punktów karnych trzech gracze – wówczas pozostały wygrywa partię, lub do chwili, gdy jednemu z graczy uda się pozbyć wszystkich pionów z pół po swojej stronie planszy. Wówczas ten gracz, niezależnie od ilości posiadanych punktów karnych (może ich mieć nawet jedenaście), wygrywa partię.

Chisolo



Afrykański wariant gry w wari, uprawiany w Rodezji i znany tam także pod nazwą natatu. Jest to gra na specjalnej planszy, którą przedstawia ryc. 113.



Ryc. 113

Przed rozpoczęciem gry na poszczególnych polach planszy znajdują się ilości pionów zaznaczone na diagramie (od jednego do trzech na jednym polu).

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Każdy z graczy porusza tylko pionami znajdującymi się w dwu rzędach pól po jego stronie i tylko po tych polach. W pierwszym ruchu każdego z graczy kierunek ruchu musi być zgodny z kierunkiem ruchu wskazówek zegara; w drugim i dalszych ruchach może to być ten sam kierunek lub odwrotny, według wyboru gracza z tym tylko, iż raz wybrany kierunek ruchu obowiązuje danego gracza do końca partii.

Wykonanie ruchu polega na systematycznym rozsianiu pionów z jednego pola planszy kolejno na wszystkie inne pola po jednym. Gdy w momencie zakończenia rozsiewania ostatni pion znajdzie się na polu, na którym już znajduje się jeden lub więcej pionów, ruch nie kończy się, lecz trwa dalej: gracz podejmuje z kolei i rozsiewa wszystkie piony z tego pola. Ruch kończy się w momencie, gdy ostatni pion rozsiewany znajdzie się sam na pustym uprzednio polu (jeden ruch może więc składać się z wielu kolejnych cykli rozsiewania).

Jeśli ruch został zakończony na jednym z pól frontowych (w drugim rzędzie pól od gracza), gracz, który ruch zakończył, zdobywa wszystkie piony przeciwnika, znajdujące się na dwu polach przeciwnika położonych w tej samej kolumnie, na której zakończył swój ruch. Gracz zdobywający piony przeciwnika w ten sposób ma prawo zdobyć jeszcze pionów na jednym, dowolnie wybranym polu po stronie przeciwnika.

Jeśli dwa pola przeciwnika w kolumnie, na której zakończył się ruch, są puste, gracz nie zdobywa żadnych pionów.

Jeśli ruch zakończył się nie na jednym z pól frontowych (czołowych), lecz na jednym z pól pierwszego rzędu (najbliższego graczowi), gracz nie zdobywa żadnych pionów przeciwnika, niezależnie od sytuacji na planszy.

Gra toczy się do chwili zdobycia wszystkich pionów jednego z przeciwników przez drugiego z nich. Zdobywca wygrywa partię.

TANGRAM



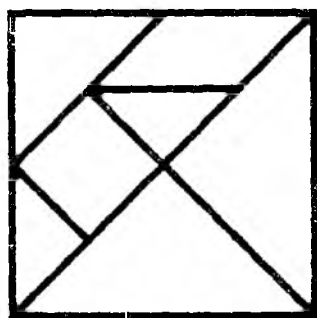
Gra współczesna, opracowana przez autora.

Rekwizyty:

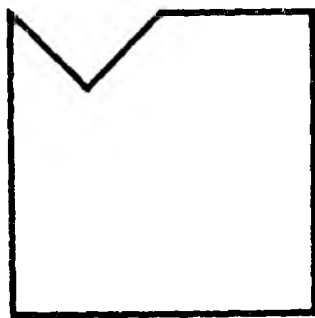
Specjalna plansza i zestaw siedmiu jednobarwnych kamieni (pionów) o specyficznym wyglądzie. Kamienie te są częściami składowymi kwadratu jak w dawnej chińskiej łamigłówce „tangram”

Pełny zestaw kamieni przedstawia ryc. 114.

Plansza do gry jest kwadratem (o boku równym najdłuższemu bokowi największej części tangramu), z którego usunięta została najmniejsza część tangramu. Planszę przedstawia ryc. 115.



Ryc. 114

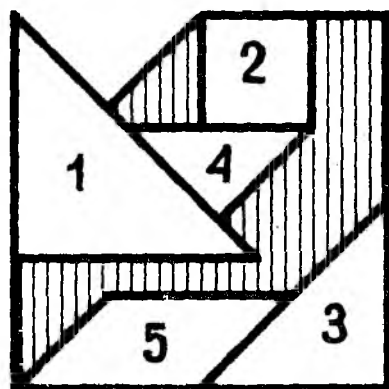


Ryc. 115

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Dwaj gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy, układając na planszy po jednym, dowolnie wybranym przez siebie kamieniu tak, aby kładziony na planszę kamień jednym ze swych boków przytykał do skraju planszy lub do innego, już leżącego na planszy kamienia. Kamienie wolno układać na planszy dowolną stroną (odwracać).

Przegrywa ten z graczy, który nie może położyć na planszę żadnego z pozostałych do gry kamieni, gdy przypada nań kolejność wykonania ruchu.



Ryc. 116

Partia przykładowa:

Końcowy układ kamieni na planszy przedstawia ryc. 116.

Partię przegrał gracz drugi, wygrał rozpoczynający grę, który ułożył na planszy trzy kamienie (1, 3, 5). Gracz drugi po ułożeniu na planszy dwu kamieni (2, 4) nie może już na wolną przestrzeń planszy (zakreskowaną) położyć żadnego z dwu pozostałych do gry kamieni.

(zobacz: *Tangram*, str. 429)

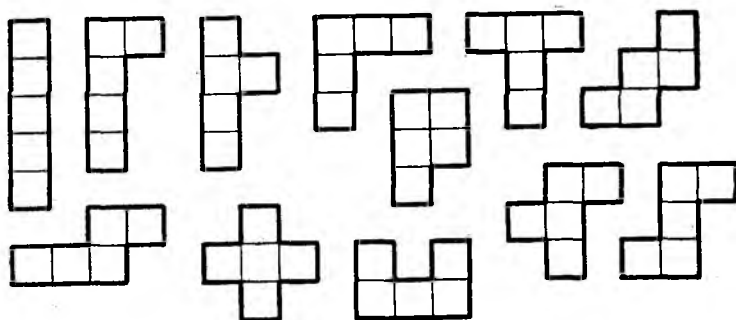
PENTOMINO



Gra współczesna, opracowana przez amerykańskiego matematyka S. G. Golomba w 1956 roku; gra znana jest w USA, ZSRR i innych krajach.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i zestaw dwunastu jednobarwnych kamieni (pionów) o specyficznym, geometrycznym wyglądzie. Każdy kamień ma tę samą powierzchnię i zupełnie inny kształt; każdy jest układem pięciu kwadratów połączonych w odmienny sposób. Pełny zestaw kamieni przedstawia ryc. 117.



Ryc. 117

Plansza do gry jest kwadratem podzielonym na 64 kwadraty (8×8) o boku równym bokowi jednego z pięciu kwadratów składowych pola kamienia. Planszę można zastąpić zwykłą szachownicą, dostosowując do niej wymiary kamieni.

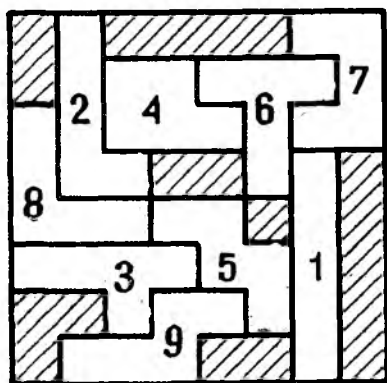
Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Dwaj gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy, układając na planszy po jednym dowolnie wybranym przez siebie kamieniu tak, by kwadraty kamieni pokrywały się z kwadratami planszy. Kamienie wolno układać na planszę dowolną stroną (odwracać). Przegrywa ten gracz, który nie może już położyć na planszę żadnego z pozostałych do gry kamieni, gdy przypada nań kolejność wykonania ruchu.

Partia przykładowa:

Końcowy układ kamieni na planszy przedstawia ryc. 118.

Partię przegrał gracz drugi, wygrał rozpoczynający grę, który ułożył na planszy pięć kamieni (1, 3, 5, 7, 9). Gracz drugi po ułożeniu na planszy czterech kamieni (2, 4, 6, 8) nie może już na wolną przestrzeń planszy (zakreskowaną) położyć żadnego z trzech pozostałych do gry kamieni.



Ryc. 118

Pentomino dla trzech lub czterech osób



Zasady gry nie ulegają zmianie: wszyscy gracze kolejno układają kamienie na planszy. Partia kończy się, gdy jeden z graczy nie może już położyć na planszy żadnego z pozostałych do gry kamieni. Wówczas oblicza się punkty.

Gracz, który położył ostatni kamień, otrzymuje dziesięć punktów. Gracz, który położył przedostatni kamień, otrzymuje pięć punktów.

Gra toczy się w kolejnych następnych rozgrywkach do chwili, gdy jeden z graczy zdobędzie ustaloną z góry ilość punktów, najczęściej pięćdziesiąt lub sto.

(Zobacz: *Pentomino*, str. 443).

KRZYŻANKA



Gra współczesna, wykorzystanie założeń krzyżówki dla gry towarzyskiej. Anglosaski wariant tej gry, opracowany przez architekta Alfreda Buttsa i urzędnika Jamesa Brunota (znany pod firmową nazwą „scrabble”), pojawił się w USA w 1952 roku.

W grze może brać udział od dwu do sześciu, a nawet ośmiu osób.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i zestaw 308 kostek z literami i oznaczeniami następującymi:

14 liter – A

12 liter – E, O, I

9 liter – K, L, M, N, P, R, S, T, U, W, Y, Z

9 gwiazdek (dżokerów)

5 liter – B, C, D, F, G, H, J, Ł, O, Ż

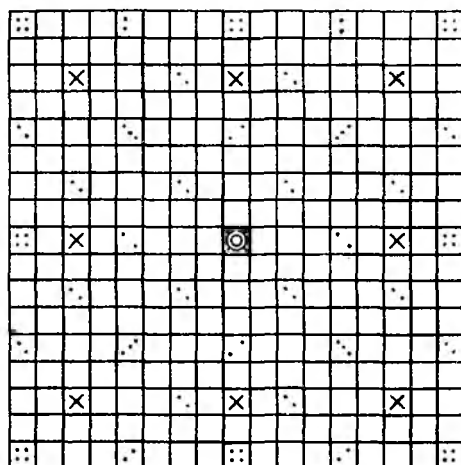
4 litery – Ę, Ą

3 litery – Ć, Ś

2 litery – Ń, Ź

70 czarnych pól.

Plansza do gry jest kwadratem (17×17) podzielonym na 289 kwadratów o boku równym bokowi jednej kostki literowej. Przedstawia ją ryc. 119.



Ryc. 119

Oznaczenia na planszy:

koło – pole centralne; tu rozpoczyna się grę;

dwa punkty – podwojenie wartości litery położonej na tym polu;

trzy punkty – potrojenie wartości litery położonej na tym polu;

cztery punkty – czterokrotne zwiększenie wartości litery położonej na tym polu;

krzyżyk – podwojenie wartości słowa, którego częścią jest litera położona na tym polu.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Po wymieszaniu wszystkich liter i dzokerów każdy z graczy losuje dla siebie dziesięć liter.

Pierwszy z grających ze swoich liter lub ich części układa słowo, które kładzie na planszy w ten sposób, by jedna (dowolna, według uznania gracza) litera tego słowa leżała na centralnym polu planszy. Po ułożeniu słowa gracz na jego początku i końcu kładzie po jednym czarnym polu i natychmiast uzupełnia swój zapas liter, ciągnąc je z banku, tak aby znowu mieć ich dziesięć.

Słowa na planszy wolno układać poziomo lub pionowo.

Drugi i dalsi gracze, układając słowa na planszy, mają obowiązek kłaść je tak, by w każdym nowo układanym słowie wykorzystać co najmniej jedną z liter któregoś ze słów leżących już na planszy (nowe słowo musi krzyżować się z którymś z ułożonych uprzednio).

Układać na planszy wolno tylko rzeczowniki pospolite w pierwszym przypadku liczby pojedynczej, zawierające nie mniej niż cztery litery. Wyjątkowo wolno układać słowa trzyliterowe, tylko w tych miejscach planszy, w których – jak okazuje się w toku gry – brak jest miejsca na słowa czteroliterowe. Nie wolno układać słów wspak.

Po ułożeniu słowa gracz zapisuje sobie ilość uzyskanych punktów, tj. sumę punktów uzyskanych za wszystkie litery zawarte w słowie (z ewentualnymi premiami za ułożenie liter na premiowanych polach planszy).

Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości punktów, uzyskiwanych za słowa układane na planszy.

Jeżeli gracz, na którego przypada kolej ułożenia słowa, nie umie lub nie może z posiadanych przez siebie liter dołożyć na planszę żadnego słowa, ma prawo lo-

sowo wymienić dowolną, według swego uznania, ilość liter. Po wymianie nie wolno mu jednak natychmiast układać słowa, musi poczekać znów na swą kolej.

Gra kończy się, gdy na planszy brak miejsca nie pozwala ułożyć więcej słów lub gdy z posiadanych przez wszystkich graczy i pozostałych jeszcze do gry liter wynika, że nie da się już niczego więcej ułożyć.

Wygrywa gracz, który zdobył największą ilość punktów.

Zasady punktowania (wartość liter):

Litery po jednym punkcie: A, E, I, K, L, M, N, O, P, R, S, T, U, W, Y, Z;

litery po dwa punkty: B, C, D, G, Ł;

litery po trzy punkty: F, H, J, Ó, Ż;

litery po cztery punkty: Ą, ę, ć, ń, ś, ź;

za dzokera tyle punktów, ile warta jest litera, którą dzoker zastępuje w obliczanym słowie.

Przy obliczaniu wartości wyłożonego słowa uwzględnia się w nim także literę leżącą już na planszy (tę, na której nowo układane słowo krzyżuje się z którymś z leżących już na planszy). Natomiast premia za wykorzystanie premiowanych pól planszy przysługuje tylko raz – temu z graczy, który pole lub pola premiowe wykorzystał po raz pierwszy.

Słowa powstałe na planszy przypadkowo nie liczą się.

Warianty krzyżanki

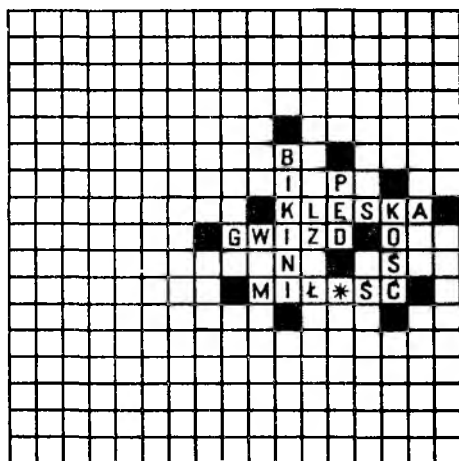
Można prowadzić grę nie do wyczerpania miejsca na planszy, lecz do chwili uzyskania przez któregoś z graczy określonej z góry ilości punktów (150, 200) lub do chwili ułożenia przez każdego z graczy określonej ilości słów (dziesięć, piętnaście).

Można umówić się, iż wolno na planszy układać także inne części mowy (przymiotniki, czasowniki), nie tylko rzeczowniki.

Można umówić się, iż na planszy wolno układać imiona własne (nazwiska sławnych ludzi, nazwy geograficzne itp.).

Można umówić się, iż wszystkie słowa układane na planszę muszą pochodzić z określonej dziedziny (historia, zoologia, fizyka, historia literatury, geografia itd.).

Można – dla zwiększenia możliwości w grze – zwiększyć ilość liter dla każdego z graczy z dziesięciu do dwunastu.

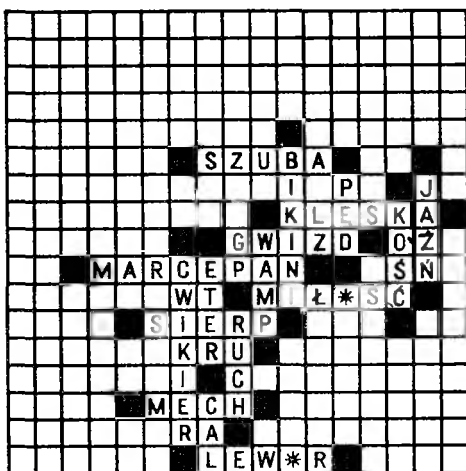


Ryc. 120

Partia przykładowa:

Grają cztery osoby: A, B, C, D.

A jako pierwsze słowo na planszy układa „gwizd”, zdobywając zań 11 punktów. B układa „pęd” (krzyżujący się z „gwizdem” na literze „d”), zdobywając 7 punktów. C układa „klęska” (krzyżującą się z „pędem” na literze „ę”), zdobywając 9 punktów. D układa „kość” (krzyżującą się z „klęską” na literze „k”), zdobywając 20 punktów, dochodzi bowiem nie tylko premia za poszczególne litery, jak w niektórych przypadkach uprzednio, lecz także zdublowanie wartości całego słowa (wykorzystanie pola z krzyżykiem).⁴



Ryc. 121

Z kolei A układa „miłość” za 14 punktów (wykorzystując zamiast brakującej mu litery „o” – dzokera, kostkę z gwiazdką), B zaś układa „bikini” za 8 punktów, wykorzystując w swoim słowie aż trzy leżące już na planszy litery.

W tym momencie gry prowadzi A (25 punktów), kolejne miejsca zajmują D (20 punktów), B (15 punktów) i C (9 punktów). Planszę w tym momencie gry przedstawia ryc. 120.

Planszę po ułożeniu dalszych kilkunastu słów przedstawia ryc. 121.

Jak widać, czarne pola przyjmują zawiłe kształty łamane, gra rozwija się od centrum ku brzegom, na planszy zaś w niektórych miejscach powstają przypadkowe, bezsensowne zbitki liter, które nie będą wykorzystane do końca gry.

Krzyżanka licytowana



Wariant gry dla dowolnej ilości osób.

W momencie rozpoczęcia gry nikt z grających nie otrzymuje żadnych liter, lecz prowadzący grę odsłania dwanaście liter do wglądu dla wszystkich graczy. Gracze kolejno zgłaszają ilość punktów, które zobowiązują

się uzyskać na planszy, układając jakieś słowo z części lub ze wszystkich ujawnionych liter.

Każdy z kolejno zgłaszających się graczy ma obowiązek zgłosić większą niż poprzednik ilość punktów. Gracz, który zgłosił największą ilość punktów (wygrał licytację), układa swoje słowo na planszy i zapisuje sobie uzyskaną ilość punktów. Następnie uzupełnia się ilość odsłoniętych liter znów do dwunastu i następuje druga tura w licytacji, którą rozpoczyna gracz po lewej ręce tego, który wygrał poprzednią turę licytacji.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy osiągnie umówioną z góry ilość punktów (100, 150, 200) lub gdy na planszy brak miejsca nie pozwala ułożyć więcej słów, lub w chwili gdy żaden z graczy nie podejmuje się z ujawnionych liter ułożyć na planszy żadnego słowa.

Można umówić się, iż w tym ostatnim przypadku gra nie kończy się, lecz ulega wymianie cztery lub więcej odsłoniętych liter.

SPRAWA OGÓLNA: KOŚCI DO GRY

We wszystkich grach na planszy, przy których używa się kości do gry, istotnym elementem gry jest los, szczęście lub pech, upostaciowane właśnie w kościach, w rzutach nimi szczęśliwych lub pechowych. Ten dynamicznie zmienny element jest tradycyjną częścią reguł i istoty bardzo wielu gier (przepisy wielu z nich zawarte są w „Przewodniku”). Walka z losem, z własnym szczęściem lub pechem jest czymś w rodzaju hazardu – nie najbardziej sprzyja grom, jeśli za ideał gry uznajemy rozrywkę w pełni i tylko umysłową.

Stąd chęć ograniczenia i ujarzmienia wpływu losu w tych wszystkich grach, które są ze swej istoty loso-

wo-strategiczne i muszą być właśnie takie; stąd pragnienie uzyskania możliwości rozumowego wpływu na los przynajmniej w grze, stąd wreszcie sprawdzony w praktyce pomysł,

JAK GRAĆ W GRY TOWARZYSKIE Z UŻYCIEM KOŚCI NIE UŻYWAJĄC KOŚCI?

Odpowiedź na to paradoksalne pytanie jest w gruncie rzeczy prosta i brzmi:

Należy wziąć talię kart i wybrać z niej asy, dwójki, trójki, czwórki, piątki i szóstki (w sumie 24 karty). Tak powstałą „talię losową” potasować i przed rozpoczęciem dowolnej gry, która wymaga użycia kości, rozdać wszystkim uczestnikom gry po trzy lub cztery karty (w zależności od ilości uczestników, tak jednak, by pewna ilość kart pozostała w zakrytym talonie).

W trakcie gry każdy z grających zamiast rzucać kością wybiera spośród kart, które ma w ręku, kartę z tą ilością punktów, która w danym momencie odpowiada mu najbardziej i tę kartę zgrywa, zrzucając na otwarty stos, jednocześnie wykonując zgodną z ilością oczek na karcie i regułami danej gry manipulację własnym pionkiem lub pionkami. Możliwość wyboru spośród kilku – trzech lub czterech – ewentualności jest poskromieniem ślepego losu, oznacza dodatkowy element strategiczno-umysłowy, nie losowy, w każdej grze planszowej.

Po zgraniu karty losowej gracz uzupełnia ilość kart w ręku jedną kartą z zakrytego talonu.

Jeśli gra przewiduje użycie dwu lub więcej kości, talia losowa winna zostać odpowiednio zwiększona (obejmować dwa komplety, a więc 48 kart lub więcej).

Jeśli w toku gry wyczerpią się karty w talonie, gra zaś nie została jeszcze zakończona, otwarty stos kart zrzucanych zostaje potasowany i tworzy nowy talon, z którego gracze kolejno czerpią uzupełniające karty.

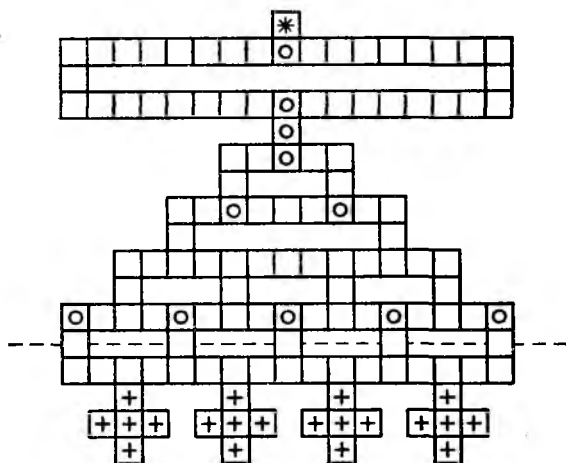
BARYKADA



Gra szczególnie popularna w Niemczech (także pod nazwą „malefizspiel”).

Rekwizyty:

Specjalna plansza (różna w dwu wariantach gry) oraz piony (ilość różna w dwu wariantach gry) i kość lub kości do gry.



Ryc. 122

Barykada dla czterech osób

Planszę przedstawia ryc. 122.

W położeniu wyjściowym różnobarwne piony czterech grających zajmują miejsca oznaczone krzyżykami na dole planszy. Na polach planszy oznaczonych kółkami zo-

stają ustawione piony szczególnie oznaczone, pełniące funkcję barykad.

W grze bierze udział dwadzieścia pionów idących po planszy (po pięć dla każdego z graczy, w odmiennych kolorach) oraz jedenaście pionów-barykad.

Pole oznaczone gwiazdką na górze planszy jest polem końcowym.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze wykonują kolejne ruchy.

Przed wykonaniem ruchu gracz rzuca kością i jeden ze swych pionów posuwa po planszy w dowolną stronę o tę ilość pól, ile wyrzucił oczek. W trakcie posunięcia wolno wymijać stojące na trasie piony przeciwników. Nie wolno natomiast wymijać pionów-barykad. Aby przejść dalej, poza barykadę, należy barykadę strącić, to jest wyrzucić taką ilość oczek, by swoim pionem stanąć dokładnie na polu zajmowanym przez barykadę. Gracz, który strącił barykadę, zdejmuje ją z planszy i natychmiast ustawia znów na planszy na dowolnym, wolnym polu, jednak powyżej linii przerywanej (nie wolno ustawiać barykad na ostatnim dolnym rzędzie pól planszy).

Jeśli pion gracza na zakończenie ruchu staje na polu zajmowanym przez pion innego gracza, bije ten pion. Pion zbity powraca na jedno ze swoich pól wyjściowych.

Ten z graczy, który jeden ze swych pionów doprowadzi na pole końcowe, wygrywa grę. Aby wygrać grę, należy wejść dokładnie na pole końcowe; jeśli rzut kością wskazuje więcej oczek, należy cofnąć się o odpowiednią ilość pól.

Gracz ma w toku gry prawo podchodzić do pionów-barykad – jeśli rzut kością wskazuje więcej oczek i gracz uzna to za korzystne, ma prawo cofnąć swój pion od barykady o odpowiednią ilość pól.

Barykada dla sześciu osób



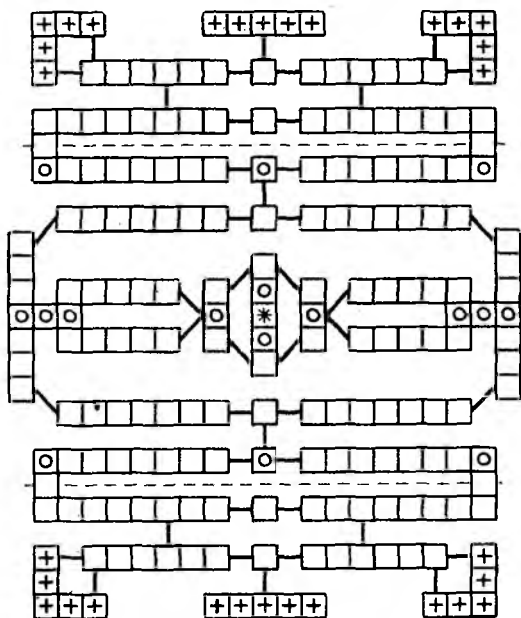
Planszę przedstawia ryc. 123.

W położeniu wyjściowym różnobarwne piony sześciu graczy zajmują miejsca oznaczone krzyżykami na obydwu skrajach planszy. Na polach oznaczonych kółkami zostają ustawione barykady.

W grze bierze udział trzydzieści pionów idących po planszy (po pięć dla każdego z graczy) oraz szesnaście pionów barykad.

Pole oznaczone gwiazdką w centrum planszy jest polem końcowym.

Wszystkie inne przepisy gry pozostają bez zmian



Ryc. 123

Warianty barykady

Można grać w barykadę za pomocą nie jednej, lecz dwu kości – wówczas w każdym ruchu każdy z graczy przesuwa nie jeden, lecz dwa dowolnie wybrane swoje pionki o ilość oczek wyrzuconych dwiema kośćmi lub o sumę tych oczek przesuwa jeden pion.

Można grać w barykadę ustalając, iż wygrywa ten z graczy, który pierwszy na pole końcowe wprowadzi nie jeden, lecz dwa swoje pionki.

PAJĄKI



Tradycyjna ludowa gra rosyjska.

Rekwizyty:

Specjalna plansza, pionki (ilość zmienna, zależna od ilości grających), kości do gry.

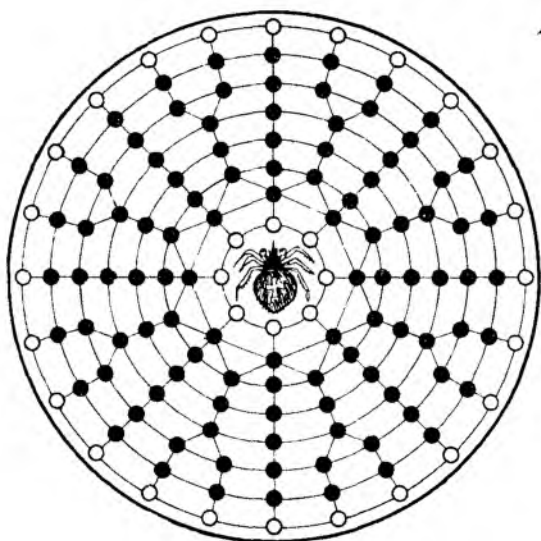
Jeden z grających gra zawsze tylko jednym pionem, „pajakiem”. Przy dwu grających drugi gra 24 pionami – „muchami”. Przy trzech grających dwaj grają „muchami”, mając do dyspozycji po 12 much. Przy czterech grających trzej grają „muchami”, mając do dyspozycji po 8 much.

W położeniu wyjściowym pająk zajmuje centralne pole planszy, muchy – wszystkie pola na obrzeżu planszy w dowolnym układzie.

Planszę przedstawia ryc. 124.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna gracz lub jeden z graczy grający „muchami”. Muchy i pająk wykonują na zmianę kolejne ruchy.



Ryc. 124

Gracz wykonujący ruch rzuca kością i posuwa jedną ze swoich dowolnie wybranych much o tę ilość pól na planszy w dowolną stronę, ile oczek wyrzucił. Następnie grający pająkiem rzuca kością i posuwa pająka w dowolną stronę o tę ilość pól na planszy, ile oczek wyrzucił.

Muchy nie biją pająka. Pająk bije muchy, jeśli w wyniku swego ruchu stanie na polu zajęтым przez muchę lub przejdzie przez pole zajęte przez muchę.

Pola na wewnętrznym, najmniejszym kręgu planszy muchy mogą zajmować tylko po wyrzuceniu odpowiedniej ilości oczek. Muchy stojące na tych polach nie mogą już zostać zabite przez pająka i nie może on w trakcie swych ruchów przechodzić przez te pola.

Przy dwu grających gracze wykonują ruchy na zmianę. Przy większej ilości grających gracze grający mucha-

mi wykonują ruchy kolejno, po każdym zaś ruchu much wykonuje ruch pająk.

Cel gry jest inny dla grających muchami, inny dla grającego pająkiem.

Grający muchami wygrywają grę, gdy uda im się porwać sieć pajęczą, to jest zająć swymi pionami osiem pól na wewnętrznym, najmniejszym okręgu planszy.

Grający pająkiem wygrywa grę, gdy uda mu się unie-
możliwić zwycięstwo much przez zabicie odpowiedniej
ich ilości (zazwyczaj do wygranej pająka wystarcza za-
bicie ośmiu much).

LINIA DZIESIĘĆ

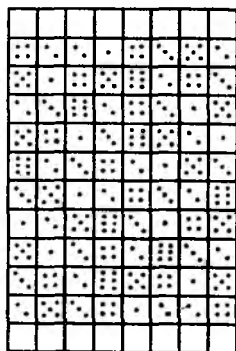


Współczesna gra włoska.

Rekwizyty :

Specjalna plansza, osiem pionów (cztery białe i czte-
ry czarne), kość do gry.

Planszę do gry w linię dziesięć przedstawia ryc. 125.



Ryc. 125

Zasady gry:

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających ustawia swoje cztery piony na białych polach planszy po swojej stronie w dowolny sposób. Po ustawieniu pionów gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. Rozpoczyna gracz grający pionami białymi, który rzuca kością i posuwa jeden ze swoich pionów na pole z tą liczbą oczek, które wyrzucił kością. Każdy pion ma prawo w jednym ruchu posunąć się o jedno pole w dowolną stronę z pola, na którym się znajduje. Jeśli po wyrzuceniu kością okaże się, iż gracz może wykonać dwa różne ruchy (dwoma różnymi pionami zająć dwa różne pola oznaczone na przykład piątką), gracz ma prawo wybrać, który pion poruszy. Jeśli po wyrzuceniu kością okaże się, iż gracz nie może wykonać żadnego ruchu, traci kolejkę.

Na jednym polu planszy może stać tylko jeden pion. Jeśli pion gracza wchodzi na pole zajęte przez pion przeciwnika, bije ten pion. Pion zbity wraca na linię wyjściową, na pole wybrane przez gracza, który ten pion zbił – i rozpoczyna swą drogę do celu od początku.

W żadnym momencie gry dwa piony tego samego gracza nie mogą zajmować takich dwu pól w jednym rzędzie, na których suma oczek jest większa od dziesięciu (a więc pól szóstki i piątki naraz). Gdy tak się zdarzy, jeden z tych pionów, wybrany przez gracza, cofa się na swoją pierwszą linię i rozpoczyna drogę do celu na nowo.

Na ostatnią, wygrywającą linię białych pól pion może wyjść z linii przedostatniej po wyrzuceniu szóstki.

Który z graczy pierwszy wszystkimi swoimi czterema pionami przejdzie przez planszę, dojdzie do jej końcowych pól, wygrywa grę.

Warianty linii dziesięć

Można grać w linię 10 ośmioma pionami, zajmując nimi w położeniu wyjściowym całą pierwszą linię.

Można zamiast jednej używać do gry dwu kości – wówczas każdy z grających w swej kolejce ruchu przesuwa dwa piony, z przedostatniej zaś linii na ostatnią linię wygrywającą pion może wyjść po wyrzuceniu dubletu (tej samej ilości oczek na obydwu kościach).

PACHISI



Ludowa gra hinduska, znana w Indiach już w VII wieku n.e. i nazywana tam także chausar. Liczne warianty gry z drobnymi zmianami planszy i zasad znane są szeroko w Azji (pasit – Burma, sonaru – Cejlon, Ion doat – Laos, nyout – Korea, sokkattan – wśród Tamilów, pachis lub pichas – Iran).

Zbliżona gra znana jest również na obszarze obydwu Ameryk (dotarła tam, jak twierdzą etnografowie i archeologowie, z Korei poprzez Syberię i Alaskę), przede wszystkim jako patolli (Meksyk), a także quecho (Chile), boolik (Guatemala), totolospí (Indianie Hopi), satik (Indianie Apaczowie), tasholiwe (Indianie Zuni), tawfa (Indianie Walapai).

Na obszarze języka angielskiego gra ta znana jest przede wszystkim jako ludo (nazwę tę opatentowano w Wielkiej Brytanii w 1896 roku). Od roku 1918 na obszarze języka niemieckiego i w wielu innych krajach Europy gra znana jest głównie jako „Człowieku, nie irytuj się”.

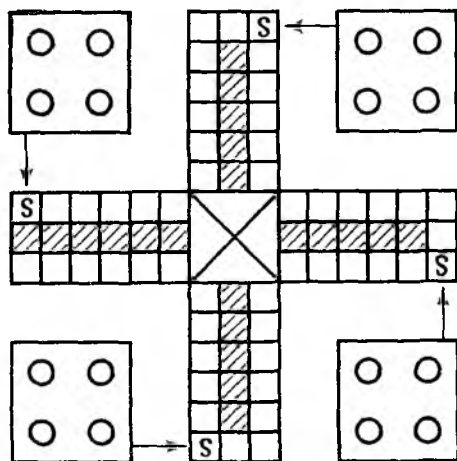
Pod tą ostatnią nazwą pachisi znane jest także u nas, choć w Polsce dawniejsza nazwa gry brzmi „chińczyk”.

W Chinach gra ta nie była i nie jest znana.

Rekwizyty:

Specjalna plansza i zestaw wielobarwnych pionów (cztery piony jednej barwy dla każdego z grających), kość do gry.

Planszę z pionami przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 126.



Ryc. 126

Piony wszystkich graczy stoją na swoich polach wyjściowych, oznaczonych kółkami.

Pola oznaczone literą S to pola startowe poszczególnych graczy. Pola zakreskowane (wewnątrz ramion krzyża) to końcowe pola gry (dom) poszczególnych graczy.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze kolejno (w kierunku ruchu wskazówek zegara) wykonują ruchy.

Gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, rzuca kością i jeden ze swoich pionów, dowolnie wybrany, przesuwa po planszy (w kierunku ruchu przeciwnym ruchowi wskazówek zegara) o ilość pól równą ilości wyrzuconych oczek. Wolno po drodze mijać piony zarówno własne, jak przeciwników.

Na jednym polu planszy może stać tylko jeden pion. Drugi pion, stojący na tym samym polu, bije pion stojący tam uprzednio. Pion zbity przenosi się na jedno ze swoich pól wyjściowych i rozpoczyna drogę od nowa. Nie wolno graczowi stawiać dwoma swymi pionami na jednym polu planszy.

Aby rozpocząć grę (wystartować, wystawić jeden ze swych pionów z pól wyjściowych na pole startowe), należy wyrzucić kością 6 oczek. Gracz, którego pion (jeden lub więcej) znajduje się już na planszy, a który wyrzucił 6 oczek, ma do wyboru albo przesunąć o tyleż pól swój pion na planszy, albo wystartować jeszcze jednym pionem.

Pion, który obszedł całą planszę i dotarł do swego pola startowego lub je minął, wchodzi do swego domu (na pole końcowe) także według ilości oczek. Na te pola nie mają prawa wchodzić żadne obce piony.

Jeśli wszystkie piony danego gracza lub ich część znajduje się już w domu, gracz zaś wyrzucił taką ilość oczek, iż nie może wykonać żadnego ruchu, rezygnuje z ruchu.

Gracz, który pierwszy wprowadzi wszystkie swoje piony na pola końcowe (do swego domu), wygrywa grę.

Kimbo

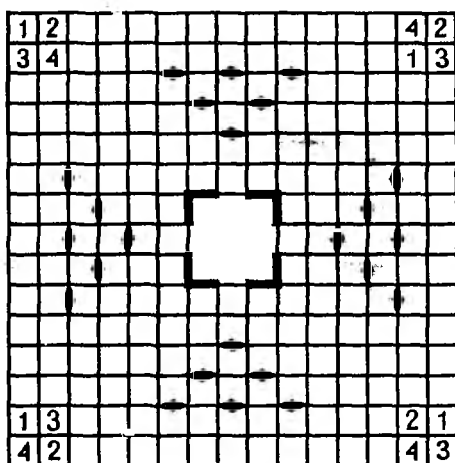


Gra współczesna, szczególnie popularna w Niemczech, znana także w innych krajach Europy.

Rekwizyty:

Specjalna plansza, 16 pionów w czterech kolorach, 24 piony-płotki także w czterech kolorach oraz dwie kości do gry.

Planszę do gry przedstawia ryc. 127.



Ryc. 127

Przed rozpoczęciem gry na miejscach oznaczonych liczbami w rogu planszy stają pionki wszystkich grających (po jednym pionie każdego z graczy w każdym z rogów, na polach oznaczonych dla każdego z graczy kolejnymi liczbami). Ciemne romby na planszy to miejsca wyjściowego ustawienia pionów-płotków, każda grupa sześciu płotków to pionki-płotki jednego koloru.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę rzucają kośćmi i wykonują kolejne ruchy.

W jednym ruchu można dowolnie wybrany swój pion przesunąć po linii prostej w dowolną stronę (poziomo lub pionowo, nigdy ukośnie) o ilość pól równą ilości oczek wyrzuconych dwoma kośćmi. Można także w jednym ruchu przesunąć dwa swoje piony — wówczas każdy z nich posuwa się o ilość pól równą ilości oczek wyrzuconych jedną kością.

Rzuty kośćmi i wykonywanie ruchów pionami jest obowiązkowe. Przed rzutem kośćmi każdy z graczy, gdy przychodzi jego kolej, może, lecz nie musi, zmienić ustawienie jednego z pionów-płotków na planszy (tylko swojej barwy).

Każdy z pionów, który w trakcie wykonywania ruchu trafi na pion-płotek na planszy (zarówno własny, jak cudzy), ma obowiązek zmienić kierunek ruchu (niejaka „odbić się” od tarasującego drogę płotka pod kątem prostym w lewo lub w prawo według uznania gracza i posuwać dalej aż do wyczerpania ilości wyrzuconych oczek lub trafienia na drugi z kolei płotek i następnej zmiany kierunku ruchu).

Przy zmianie ustawienia pionów-płotków na planszy nie wolno nimi całkowicie zamykać dojścia z żadnej strony do centralnego pola planszy. Poza tym ograniczeniem piony-płotki wolno stawiać na każdym, dowolnie wybranym krańcu dowolnego pola planszy.

Pion, który kończąc ruch staje na polu zajęтым przez pion przeciwnika, bije ten pion. Bijący odstawia zbity pion na dowolnie przez siebie wybrane startowe pole na planszy.

W wypadku wyrzucenia dubletu (dwu jednakowych liczb dwiema kośćmi) gracz ma prawo wykorzystać ruch normalnie, to jest przesunąć na planszy jeden lub dwa swoje piony, albo wykorzystać rzut do skoku: jednym ze swoich pionów, stojącym tuż obok pionu-płotka przeskoczyć na drugą stronę pionu-płotka.

Gracz, który w trakcie wykonywania posunięcia trafi swoim pionem na pole z trzech stron zamknięte przez płotki, cofa się do tyłu o tę ilość oczek, która pozostała do wykonania posunięcia.

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy doprowadzi wszystkie swoje cztery piony do centrum planszy (na białe pole środkowe) przez jedno lub więcej z wiodących na to pole wejść (z czterech stron planszy).

Warianty kimbo



Przy grze w trzy osoby usuwa się z planszy sześć pionów-płotków jednej barwy, zamykając następnie jednym z nich wejście na środkowe pole z jednej strony.

Przy grze w dwie osoby usuwa się z planszy dwa naście pionów-płotków dwu barw, zamykając następnie dwoma z nich dwa naprzeciw siebie leżące wejścia na środkowe pole planszy.

Pozostałe przepisy gry – bez zmian.

WIELOBÓJ

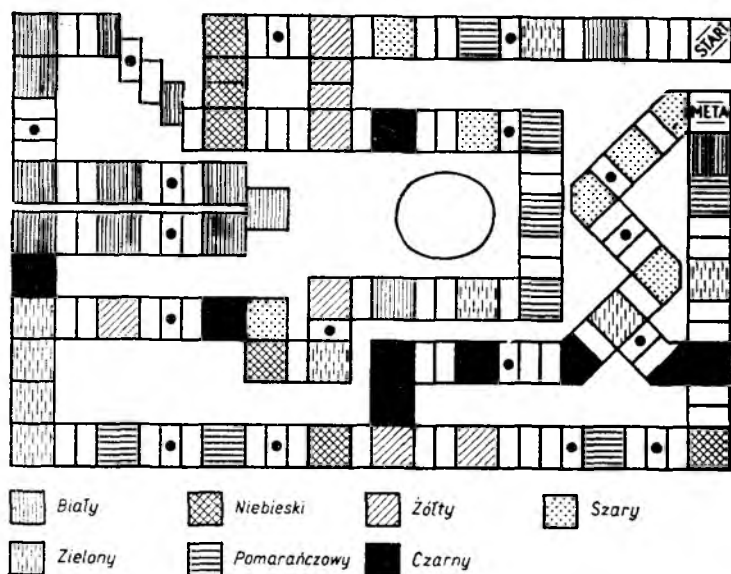


Gra współczesna, opracowana przez Gerda Kramera, znana w USA i w Niemczech (tam pod nazwą „wagabunda”).

Rekwizyty:

Specjalna plansza oraz siedem pionów (biały, zielony, pomarańczowy, szary, żółty, niebieski i czerwony).

Poszczególne pola planszy, oznaczone literami, są w jednym z tych siedmiu kolorów. Pola oznaczone czarną kropką pełnią funkcję specjalną. Oddzielnie oznaczone jest pole startowe i meta. Pozostałe pola planszy są neutralne.



Ryc. 128

Planszę do gry w wielobój przedstawia ryc. 128.

Przed rozpoczęciem gry wszystkie piony ustawia się na polu rezerwowym (w kole).

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze kolejno wykonują ruchy (w kierunku ruchu wskazówek zegara).

Rozpoczynający grę wybiera sobie jeden pion z rezerwy, który poprowadzi w pierwszym ruchu. Podobnie postępują następni gracze, wybierając sobie piony z rezerwy – zależnie więc od ilości graczy w ciągu całej gry co najmniej jeden pion znajduje się w rezerwie.

Gracz rzuca kością i wybrany pion przesuwa o tę ilość pól na planszy, ile oczek wyrzucił, dowolnie wy-

braną trasą (gdy droga rozwidła się, trasę wybiera gracz), posuwając się jednak stale naprzód ku ~mecie (nie wolno się cofać).

Jeśli pion w wyniku ruchu staje na polu neutralnym, nie dzieje się nic. Ruch wykonuje następny gracz.

Jeśli pion w wyniku ruchu staje na polu własnej barwy, gracz natychmiast (w tej samej turze) rzuca kością jeszcze raz i znów posuwa pion naprzód.

Jeśli pion w wyniku ruchu staje na polu barwnym innej barwy niż on sam, kończy ruch — w następnym zaś ruchu może opuścić to pole tylko wtedy, jeśli gracz wyrzuci kością 6 oczek. Jeśli gracz wyrzuci inną liczbę oczek, traci kolejkę w grze.

Jeśli pion w wyniku ruchu staje na polu oznaczonym czarną kropką, natychmiast musi zostać wymieniony na dowolnie wybrany przez gracza inny pion z rezerwy. Pion schodzący z planszy zostaje umieszczony w rezerwie i ruch wykonuje następny gracz.

Wymiana prowadzonego przez siebie piona na pion innej barwy może nastąpić nie tylko na polach oznaczonych czarną kropką, lecz — na życzenie gracza — również na wszystkich innych polach planszy. Wymianę piona aktualnie prowadzonego przez siebie na dowolnie wybrany pion z rezerwy każdy z graczy może przeprowadzić w swojej kolejce ruchu bezpośrednio przed wyrzuceniem kości lub po wyrzuceniu kości, a także w obydwu tych momentach. Rzut kością zawsze dotyczy ruchu piona, którym gracz dysponuje na planszy w chwili wykonywania rzutu.

Wolno wymieniać piony na wszystkich polach planszy, także na polach barwnych (wówczas jednak, bezpośrednio po wymianie, traci się, w wypadku zgodności barw pola i piona, przywilej dodatkowego rzutu kością i dodatkowego ruchu).

Nie wolno przed i po rzucie kością wymieniać dwu-

krotnie tego samego piona (na przykład: przed rzutem pion biały na zielony i po rzucie pion zielony znów na biały; wolno natomiast pion zielony wymienić na każdy inny wolny poza białym).

W toku całej gry na jednym polu planszy może stać dowolna ilość pionów.

W toku całej gry poszczególne piony wiele razy zmieniają przynależność, reprezentują na planszy różnych graczy. Należy pamiętać, który z graczy dysponuje którym z pionów w każdym momencie gry.

Grę wygrywa ten z graczy, którego pion (prowadzony przezeń w danej chwili) pierwszy dotrze do mety lub po wyrzuceniu większej od niezbędnej ilości oczek przekroczy linię mety.

Apel do czytelników

Pisząc te słowa świadomie przekraczam granice konwencji „Przewodnika gier”, zabieram głos inaczej niż dotychczas i na łamach tej książki w ten sposób po raz pierwszy i jedyne.

Pragnę gorąco zaapelować do Czytelników, wielbicieli gier umysłowych, by ze szczególną uwagą, cierpliwością i zapałem zajęli się grą w go. Jest to gra bez przesady znakomita; ze wszystkich gier, jakie znam i w jakie grywałem, najlepsza, najciekawsza, najbardziej dramatyczna.

Go jest grą trudną, a nawet bardzo trudną, choć opanowanie samych zasad gry jest dość łatwe. Znajomość strategii i taktyki go przychodzi z czasem; każda nowa partia tej gry rozszerza jej horyzonty i ujawnia nowe jej walory.

Podstawowe zasady gry nie zmieniły się od tysięcy lat – to dowodzi, iż go jest grą skonstruowaną logicznie i nie dającą się zmienić, nie wymagającą żadnych usprawnień ani ulepszeń. Także od tysięcy lat rozwijały się wszechstronnie umiejętności gry, jej strategia i taktyka, zmieniali się style gry.

Dzisiaj go jest czymś więcej niż tylko grą towarzyską i umysłową – jest istotnym zjawiskiem w kulturze współczesnej, szczególnym rodzajem nauki i sztuki jednocześnie. A także rodzajem sportu umysłowego na najwyższym poziomie. Można grać w go od

czasu do czasu tylko dla rozrywki, można pasjonować się tą grą, można w niej szukać i znajdować wiele różnych, niespodziewanych wartości, wiele satysfakcji i przyjemności różnego rodzaju.

Zasady gry w go jako gry wyjątkowej objaśniam inaczej niż zasady wszystkich innych gier w tej książce – bardziej szczegółowo, bardziej obszernie, nie tylko formułując przepisy, lecz także podając liczne przykłady konkretnych, cząstkowych sytuacji na planszy. Może to wydać się przesadne – jest niezbędne dla pełnego zrozumienia i odczucia ducha gry, innego niż bardzo wielu gier z kręgu europejskiej tradycji kulturalnej.

GO



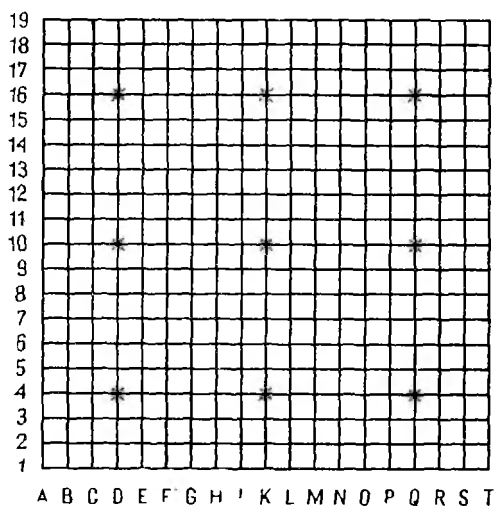
Jedna z najstarszych w dziejach ludzkości strategicznych gier na planszy.

Gra ta zrodziła się w Chinach w latach 2300–2500 p.n.e. (pod nazwą „wei-ki”), przeszła następnie do Korei (pod nazwą „pa-tok”), w VIII wieku naszej ery zaczęła być pod nazwą „go” uprawiana w Japonii i stała się narodową grą Japończyków, którą jest do dzisiaj.

W Europie go stało się znane w dziewięćdziesiątych latach XIX wieku, najpierw w Niemczech, potem w innych krajach; do USA go dotarło w trzydziestych latach XX wieku.

Dzisiaj go znane jest i uprawiane jako znakomita gra umysłowa oczywiście w Japonii, a także w USA, NRD i NRF, Związku Radzieckim, Jugosławii, Wielkiej Brytanii, Austrii, Holandii, Brazylii, Kanadzie, Chile, Francji, Peru i Rumunii. We wszystkich tych krajach istnieją organizacje i kluby zrzeszające graczy, odbywają się rozgrywki krajowe i międzynarodowe.

W Japonii wychodzi wiele książek i czasopism (także w językach angielskim, niemieckim i innych) poświęconych tej grze, jej strategii i taktyce.



Ryc. 129

Rekwizyty:

Kwadratowa plansza (19 przecinających się wzajemnie linii pionowych i poziomych) zawierająca 361 punktów przecięcia się linii oraz 360 pionów (180 czarnych i 180 białych).

Dla notowania przebiegu partii wszystkie linie są oznaczone literami i liczbami w sposób przedstawiony na ryc. 129.

Zasady gry:

Grę rozpoczyna zawsze grający pionami czarnymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy, które polegają na dostawianiu na planszę po jednym pionie w jednym ruchu.

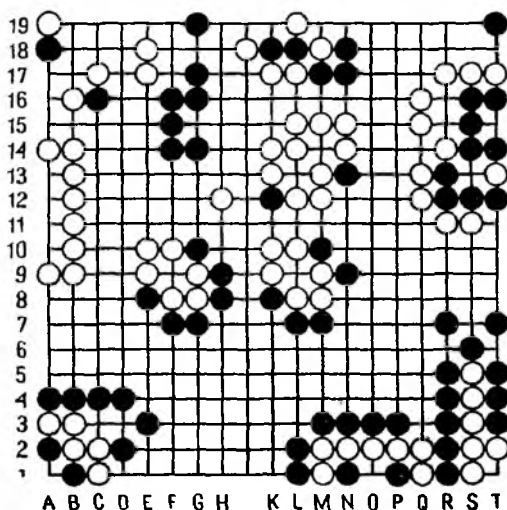
Pion raz postawiony na planszy nie przesuwa się. Kolejne ruchy polegają na dostawianiu na planszę coraz to nowych pionów.

Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości przestrzeni, punktów na planszy (przecięć linii) poprzez tworzenie łańcuchów pionów własnych oraz otaczanie i bicie pionów przeciwnika.

Łańcuchy pionów tworzą się z pionów stojących tuż obok siebie (na sąsiadujących przecięciach linii) poziomo lub pionowo (lecz nie ukośnie), a więc dwa piony tworzące łańcuch są połączone bezpośrednio ze sobą linią poziomą lub pionową. Łańcuchy może tworzyć dowolna ilość pionów.

Dla każdego pionu i łańcucha pionów istnieje pojęcie „swobody” lub „oddechu” – swobodę ma (oddycha) ten pion, którego pole sąsiednie jest wolne. Pion może mieć więcej niż jeden oddech (więcej bezpośrednio z nim sąsiadujących pól wolnych). Łańcuch pionów ma swobodę (oddycha), jeśli ma tę swobodę (oddycha) którykolwiek z pionów w łańcuchu.

Sytuacje przykładowe przedstawia ryc. 130.



Ryc. 130

Czarne piony t19 i g19 są swobodne – t19 ma dwa oddechy (pola s19 i t18), g19 ma trzy oddechy (f19, h19 i g18). Pion stojący samotnie wewnątrz planszy ma oczywiście cztery oddechy (po jednym z każdej strony, jak na przykład biały pion h12, oddychający polami h13, i12, h11 i g12). Pion biały a19 ma tylko jeden oddech (b19) – drugie pole sąsiednie jest zajęte przez przeciwnika. Czarny pion c16 ma dwa oddechy: d16 i c15 – pozostałe dwa pola są zajęte przez piony przeciwnika.

Związane ze sobą (tworzące łańcuch) piony białe e18 i e17 mają w sumie aż sześć oddechów: e19, f18, f17, e16, d17 i d18.

Związane ze sobą są także (tworzą łańcuch) na przykład czarne piony n18, n17, m17; czarne piony r13, r12, s12 i t12. Białe piony c17 i b16 nie są ze sobą związane (nie tworzą łańcucha), gdyż nie są połączone linią; stworzą one łańcuch (zostaną związane), gdy na planszy stanie biały pion na polu b17.

Pojedyncze piony lub grupy pionów nie związane ze sobą mogą zostać skutecznie rozdzielone przez piony przeciwnika (mówi się o takich pionach i grupach pionów, iż zostały odcięte).

Jeśli jakikolwiek pion lub łańcuch pionów zostanie całkowicie otoczony przez piony przeciwnika w ten sposób, iż nie ma ani jednego oddechu, pion lub łańcuch pionów otoczonych zostaje zabity, ginie. Pion lub piony zabite sprząta się z planszy; stają się one własnością (jeńcami) tego gracza, który je zabił i są niezbędne do końcowego rozliczenia partii.

W sytuacji na ryc. 130: jeśli pion czarny pojawi się na polu b19, biały pion na a19 zostanie zabity – nie ma czym oddychać. Jeśli zaś na polu a1 pojawi się pion biały, zabite zostaną naraz dwa czarne piony – a2 i b1, gdyż obydwa są wówczas otoczone wszechstronnie i nie mają czym oddychać. Nie ma znaczenia fakt, iż ataku-

jący je i bijący biały pion a1 także, przez moment ataku, nie ma czym oddychać na polu a1 – obowiązuje zawsze pierwszeństwo ataku, po zabiciu zaś dwu czarnych pionów bijący je pion biały oddycha dwoma wolnymi miejscami, na których uprzednio stały piony czarne.

Wolno więc stawiać swój pion na polu wszechstronnie otoczonym przez piony przeciwnika, ale wtedy i tylko wtedy, gdy wykonując ten ruch bije się pion lub piony przeciwnika. Nie wolno dokonywać ruchów samobójczych (stawiać pion na miejsce otoczone, nie bijąc żadnego piona przeciwnika pionem właśnie stawianym, nie tworząc dlań możliwości oddechu).

Dwa czarne piony k18 i l18, związane ze sobą, mają tylko jeden oddech – pole k19. Jeśli na tym polu pojawi się biały pion, obydwa czarne piony zginą, z kolei jednak pion biały na polu m18 ma też tylko jeden oddech (m19) i jeśli na tym polu pojawi się pion czarny, biały pion zginie, a wolne miejsce m18 stanie się drugim oddechem dwu czarnych pionów po lewej. Wynik potyczki w tym rejonie zależy więc od tego, na którego z graczy właśnie przypada kolejność wykonania ruchu.

Trzy białe piony na polach g9, g8 i f8 mają tylko jeden oddech – pole f9. Jeśli stanie na nim pion czarny, trzy białe piony zginą.

Piony i łańcuchy zagrożone można i należy ratować tworząc im dodatkowe oddechy przez rozbudowanie istniejących układów pionów. W sytuacji wokół pola f9 białe mogą obronić swoje zagrożone trzy piony, stawiając jeszcze jeden pion właśnie na polu f9 – wówczas grupa ośmiu białych pionów stanie się związana ze sobą, stworzy jeden łańcuch oddychający polami d9, d10, e11 i f11.

Sytuacja wokół pola l9, bardzo podobna, jest lepsza dla białych, gdyż trzy piony przy tym polu nie są jeszcze

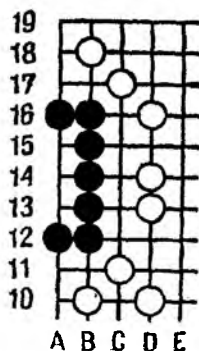
zagrożone – oddychają nie tylko polem 19, lecz także polem n8. W tej sytuacji atak czarnych na 19 jest niezgodny z regułami gry, gdyż byłby to ruch samobójczy (czarny pion 19 nie miałby ani jednego oddechu).

Oto przykłady innych niezgodnych z regułami gry ruchów samobójczych w układach na planszy: ruch czarnych na pole a1 (byłoby to samobójstwo trzech pionów), ruch czarnych na pole o1 (samobójstwo także trzech pionów).

Sytuacja wokół pola o1 jest znamienna: jeśli czarne zagrają q3, cały układ siedmiu białych pionów jest zagrożony (oddycha tylko polem o1). Jest to układ odcięty od centrum planszy, nie można doń przyłączyć żadnych pionów ani łańcuchów swobodnych – jedyny sposób ocalenia układu to postawienie białego pionu na o1, zanim zdąży się tam pojawić bijący wszystkie białe pion czarny: biały pion na o1 bije bowiem (zgodnie z zasadą pierwszeństwa atakującego) dwa piony czarne n1 i p1; zwolnionymi przez te piony polami oddycha teraz swobodnie cały biały łańcuch.

Piony tworzące łańcuch tworzą na planszy zamknięte obozy pionów wtedy, gdy łańcuch łączy się w jakimś punkcie sam ze sobą, zawierając wewnątrz część planszy lub też gdy łańcuch przytyka swymi pionami do brzegu lub brzegów planszy, odcinając choćby drobną jej część. Obóz pionów oddycha podobnie jak każdy inny łańcuch – wszystkimi wolnymi polami, które przytykają bezpośrednio do któregośkolwiek z pionów łańcucha. Mogą to być pola zarówno zewnątrz obozu pionów jak też w jego wnętrzu.

Wnętrze obozu, całkowicie otoczone przez piony jednej barwy, nazywa się „okiem”. Może ono być większe lub mniejsze, zawierać tylko jeden punkt przecięcia linii (oko jednopunktowe) lub więcej takich punktów.



Ryc. 131

Wolno atakować obóz przeciwnika, stawiając swoje pionki do wnętrza atakowanego obozu, jeśli mają one tam czym oddychać lub biją któryś z pionów przeciwnika albo cały obóz (pozbawiając go możliwości oddychania zarówno zewnątrz, jak wewnątrz).

W sytuacji przedstawionej na ryc. 131 łańcuch czarnych pionów tworzy obóz, odcinając trzy punkty na planszy (jest to więc oko trzypunktowe). Obóz ten ma wewnątrz trzy oddechy i z zewnątrz znacznie więcej – dziewięć oddechów, wszystkie bowiem pola sąsiadujące z czarnym łańcuchem-obozem są wolne. W perspektywie dalszej gry ten obóz czarnych pionów nie wygląda jednak dobrze – białe pionki na planszy już go właściwie otoczyły, choć z pewnej odległości. Czarne nie zdołają połączyć swego obozu z centrum planszy, gdyż i białe będą dostawiały kolejne swe pionki, pozbawiając czarne kolejno wszystkich zewnętrznych oddechów i tworząc biały łańcuch wokół czarnego obozu. Nie ma szans przerwania łańcucha – czarnym do oddychania pozostaną tylko trzy punkty (oko) wewnątrz obozu. I to jednak nie jest pewne: białe mogą po otoczeniu czarnego

obożu z zewnątrz zaatakować go następnie od wewnątrz, stawiając swój pion na polu a14. Co się wówczas stanie? Czarny obóz będzie jeszcze oddychał pozostałymi dwoma wolnymi punktami – biały atakujący pion oddycha również tymi samymi dwoma polami (a więc pola wolne nie są niczyją własnością, nawet wewnątrz jakiegokolwiek obozu – oddychać nimi prawo mają wszystkie przylegające do pola wolnego piony). Sytuacja zmieni się, gdy w kolejnym ruchu białe postawią następny atakujący pion na przykład na polu a13 – wówczas i dwu białym pionom, i całemu czarnemu łańcuchowi do oddychania pozostanie tylko wolne pole a15. Jeśli i na to pole wejdzie trzeci biały pion, trzy białe piony nie zginą (pierwszeństwo atakującego) – zginie cały czarny łańcuch, który nie będzie mógł już niczym oddychać. Czarne muszą więc przeciwdziałać – sposobem właściwym wydaje się obsadzenie czarnym pionem pola a15 w chwili, gdy na polach a14 i a13 stoją białe piony – wówczas pierwszeństwo ataku pozwoli czarnym zabić obydwa białe piony i cały łańcuch będzie oddychał z wolnionymi dwoma polami.

Jest to jednak środek zapobiegawczy tylko tymczasowy i nieskuteczny – wskutek bowiem ataku białych straciły one wprowadzić dwa piony, lecz oko wewnątrz obozu czarnych zmniejszyło się, zostały one zmuszone do dostawienia piona na jeden z punktów oka. Białe będą teraz atakowały dalej i po raz wtóry wejdą na pole a14 – do oddychania i im, i czarnym pozostanie już tylko pole a13. Sytuacja powtarza się, czarne teraz mogą bić białego intruza, samemu obsadzając pole a13 – tym samym jednak znów o jeden punkt zmniejszyło się oko wewnątrz czarnego obozu, jest to już oko jednopunktowe, pole a13. I teraz białe kolejnym atakiem, korzystając z pierwszeństwa, wchodzi na pole a13 i biją wszystkie piony czarne. Atak opłacił się – za stracone

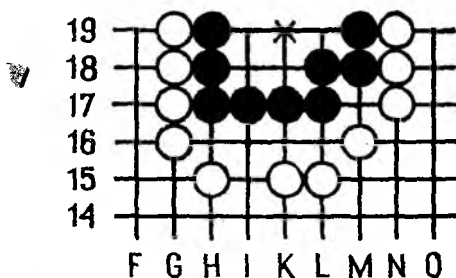
trzy piony białe uzyskały dziewięciu czarnych jeńców i tyleż wolnych punktów na planszy wewnątrz swego zwiększonego obozu.

Jak więc mogą bronić się czarne skutecznie? Tylko w jeden sposób: przed atakiem białych stawiając własny pion na decydującym polu a14. W ten sposób wprowadzie wolna przestrzeń wewnątrz czarnego obozu zmniejszy się o jeden punkt, ale i zmieni się jej charakter: nie będzie to już jedno oko, lecz dwa oddzielne oka jednopunktowe. W tej sytuacji obóz czarny stał się nietykalny dla białych: nie mogą one postawić swego piona na a15, gdyż czarny obóz oddychał będzie okiem a13 i biały ruch na a15 byłby samobójczy (jest więc zabroniony); podobnie samobójczy byłby ruch białych na a13 – czarne oddychają a15.

Bezpieczny na planszy jest więc taki i tylko taki obóz, w którego wnętrzu zawarte są dwa oddzielne oka. Przy ataku na jedno z nich obóz oddycha drugim, piony zaś atakujące giną. Nie muszą to być oka jednopunktowe, mogą być większe, obejmować kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt punktów, ich rozdzielnego charakteru nic już bowiem nie zmienia; ataki przeciwnika mogą tylko doprowadzić do zmniejszenia się wolnej przestrzeni w każdym oku, wobec jednak niemożności zabicia pionów całego obozu przeciwnik atakujący będzie tylko tracił piony i cała operacja stanie się dlań nieopłacalna; zmniejszenie się wewnętrznych ok zostanie zrekomensowane przez zdobytych jeńców.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 132 polem krytycznym jest k19 – jeśli na tym polu pojawi się biały pion, nic już nie uratuje czarnego obozu.

Oczywiście nie zawsze w toku gry udaje się utworzyć taki obóz, w którego wnętrzu znalazłyby się dwa oddzielne oka. Wówczas, aby w perspektywie ocalić obóz, należy połączyć go łańcuchem pionów z innym obozem,



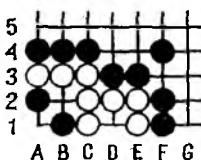
Ryc. 132

zawierającym dwa lub choćby tylko jedno oko; zwiększony obóz będzie już nietykalny.

Tak więc podstawowe zasady taktyki i strategii go to tworzenie na planszy takich układów pionów własnych, które można powiązać w łańcuchy i obozy, uniemożliwiając jednocześnie przeciwnikowi czynienie tego samego. Mimo sporych rozmiarów planszy zdarzają się takie sytuacje, w których piony z jednego skraju planszy i ich układ mają poważne lub decydujące znaczenie dla tego, co dzieje się na przeciwnym skraju planszy, wszystkie bowiem układy pionów mogą w perspektywie połączyć się ze sobą lub też zostać rozdzielone i zginąć.

W grze istnieją dwa rodzaje sytuacji specyficznych, tak zwane „seki” i tak zwane „ko”.

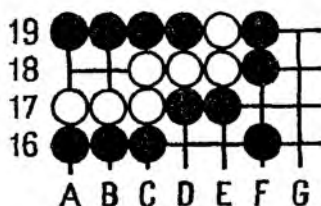
Przykład sytuacji seki – remisowej przedstawia ryc. 133.



Ryc. 133

Łańcuch ośmiu białych pionów, tworzący obóz, jest już rozdzielony na dwa wewnętrzne oka i całkowicie otoczony z zewnątrz. Jest także niebezpiecznie (rzekomo) zaatakowany przez dwa piony stojące na polach a2 i b1 – gdyby bowiem czarne postawiły swój pion na polu b2, w następnym ruchu stawiając swój pion na polu d1, mogłyby zabić cały biały obóz. Jest to możliwość teoretyczna – gdy bowiem czarne zaatakują na b2, białe zabiją trzy czarne piony ruchem na a1, utrzymując dwa oka wewnętrzne i cały obóz. Czarne więc nie mogą zaatakować białych pionów, ale (i to właśnie jest ważne) same nie mogą również zostać zaatakowane przez białe. Gdyby bowiem białe weszły najpierw na a1, byłby to ruch samobójczy, jest wzbroniony; białe, by zabić czarne, muszą wejść najpierw na pole b2, potem na a1. Gdy jednak białe staną na polu b2, czarne ruchem d1 zniszczą cały biały obóz. W tej sytuacji w tym rejonie nie będą więc atakowały ani białe, ani czarne – „seki” pozostanie do końca gry, do rozliczenia. Do kogo wtedy należeć będą wolne punkty układu: a1, b2 i d1? Nie będą one należały do nikogo, pozostaną bezpańskie, nie wezmą udziału w rozliczeniu.

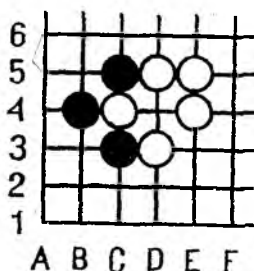
Sytuację seki przedstawia również ryc. 134.



Ryc. 134

Cztery piony czarne wewnątrz obozu białych są bezpieczne – zginie bowiem ten, kto zaatakuje pierwszy, a więc nie zaatakuje nikt.

Drugi rodzaj specyficznej sytuacji na planszy to tak zwane „ko”. Przykład ko przedstawia ryc. 135.



Ryc. 135

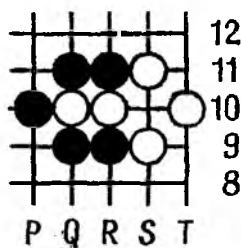
W tej sytuacji czarne ruchem na d4 biją biały pion c4 (pierwszeństwo ataku) i z kolei same mogą zostać zabite ruchem białych na c4. Takie wzajemne bicie pionów mogłoby ciągnąć się w nieskończoność – każdy pion jest bity zgodnie z regułami gry, ale taka sytuacja to właśnie ko, obowiązuje specyficzna reguła dodatkowa:

w sytuacji ko nie wolno własnego zabitego piona odbijać (zabijać pion przeciwnika, który go zabił) natychmiast; wolno to uczynić dopiero w następnym kolejnym ruchu, uprzednio wykonując jakiś inny ruch.

Wystarczy to jedno tempo, brak jednego ruchu, aby sytuacja ko mogła ulec likwidacji. W cytowanym przykładzie, gdy po ruchu czarnych na d4 biały pion c3 zostanie zabity, białe nie mogą odbijać go natychmiast i wykonują jakiś inny ruch, w innym rejonie walki – wówczas przychodzi kolej na ruch czarnych. Jeśli i one wykonają jakiś inny ruch, białe będą mogły stanąć swym pionem na c4 i bić czarnego d4 – czarne jednak mogą

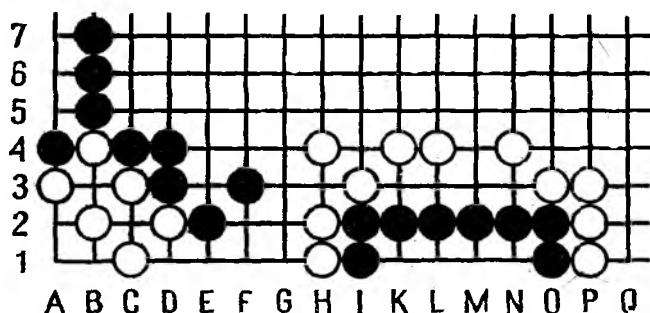
uprzednio, zamiast innego ruchu, stanąć własnym pionem na c4, wiążąc wszystkie czarne piony w jeden układ i ostatecznie likwidując sytuację ko. Jest to możliwe, ale nie jest obowiązkowe, może^ś bowiem znacznie bardziej korzystne być utrzymywanie groźby ko i jednocześnie działanie w kolejnych ruchach w innych rejonach planszy.

Sytuacja ko dotyczy zawsze wzajemnego bicia i odbijania sobie tylko jednego pionu, nigdy więcej, choć może być zewnętrznie podobna. Na przykład w sytuacji przedstawionej na ryc. 136 ruch czarnych na s10 (z biciem dwu białych pionów) nie stwarza sytuacji ko, choć czarny pion atakujący może być natychmiast zabity przez białe ruchem na r10 – teraz bowiem czarne nie mogą już natychmiast odbić białego pionu, wymaga to przygotowawczego ruchu q10. Powstaje sytuacja, która już jest ko, ale ruch mają białe i mogą pole s10 po prostu wypełnić własnym pionem.



Ryc. 136

Zdarza się – i jest to przy grze w go sytuacja zarówno typowa, jak trudna – iż od właściwego rozegrania ko zależy utrzymanie przy życiu jakiegoś dużego obozu lub nawet więcej niż jednego obozu. W sytuacji przedstawionej na ryc. 137 białe piony w lewym dolnym rogu planszy nie zostały jeszcze związane w łańcuch; aby zostały związane, konieczne jest dostawienie co naj-



Ryc. 137

mniej dwu białych pionów (na przykład na pola b3 i d1). Z kolei obóz czarnych po prawej jest zewnętrznie otoczony przez białe (z perspektywą zrabowania wszystkich zewnętrznych oddechów), wewnątrz ma oko czteropunktowe, które w jednym ruchu (na pole l1 lub m1) może zostać rozdzielone na dwa oka. Sytuacja jest jednak dla obu stron jeszcze nie wyjaśniona, dalsza gra może przebiegać na przykład tak:

czarne ruchem b3 biją biały pion b4 – białe nie mogą odbić natychmiast (ko), lecz atakują swoim pionem na l1 lub m1. Jeśli teraz czarne ruchem na c2 zabijają biały pion c3, białe nie będą już miały możliwości skutecznej obrony pozostałych pionów w rogu i wszystkie zginą – ale po ruchu czarnych na c2 białe nie będą się wcale broniły, lecz zaatakują znów, dostawiając drugi pion do wnętrza czarnego obozu (na l1 lub m1), i wtedy w perspektywie cały czarny obóz zginie, jego wnętrza bowiem nie uda się już podzielić na dwa niezależne oka. Czarne więc nie będą biły białego piona na c3, lecz najpierw podzielą oko wewnątrz swego obozu (ruchem l1 lub m1, zależnie od tego gdzie stanęły białe). Obóz czarnych został w ten sposób uratowany, ale białe zyskały czas, tempo i mogą ruchem na b4

odbić czarny pion, stwarzając sobie znów szansę uratowania całego układu w rogu. Czarnym tego białego piona natychmiast odbić nie wolno — ko! — muszą wykonać jakiś inny ruch, wówczas zaś białe będą mogły zacząć wiązać się w łańcuch. Chyba że ów inny ruch czarnych w innym miejscu planszy okaże się z kolei jakiś groźny dla białych — wtedy walka będzie toczyła się jeszcze długo.

W toku gry, gdy obydwaj gracze kolejno dostawiają na planszę coraz to nowe swoje pionki, wiążą je w łańcuchy i tworzą obozy, walcząc jednocześnie w różnych miejscach planszy ze sobą i zdobywając jeńców, plansza ulega stopniowemu podziałowi na rejony należące do białych i bezpieczne, należące do czarnych i bezpieczne oraz na rejony graniczne, nie należące do nikogo, które mogą zostać wypełnione pionami zarówno jednej, jak i drugiej strony. Wreszcie podział planszy zostaje zakończony, dalsza gra (dostawianie pionów) nie jest w stanie niczego w układzie pionów na planszy zmienić — wówczas partia dobiega końca.

Rejony graniczne, bezpańskie (a także rejony seki) zostają wtedy wypełnione pionami którejś ze stron (obojętne której). Wolne punkty (oka) wewnątrz obozów białych zostają wypełnione w całości lub w części białymi jeńcami, zdobytymi przez czarne; podobnie wolne miejsca w obozie czarnych zostają wypełnione czarnymi jeńcami zdobytymi przez białe. Część pól pozostaje zazwyczaj wolna na planszy we władaniu czarnych, białych lub jednych i drugich.

Oblicza się wówczas zdobyte punkty przecięć — kto ma ich więcej, wygrał partię (różnicą na przykład 3, 8, 15, 57 lub 123 punktów, zależnie od ich ilości).

Wygrana dwucyfrowa (większa od 9 punktów) świadczy o nierównej sile gry dwu partnerów. Prawidłem i żelazną regułą go jest wówczas gra z wyrównaniem: za

każde dziesięć punktów przegranych w partii poprzedniej gracz słabszy otrzymuje w partii następnej jeden pion wyrównania, który zostaje ustawiony na planszy przed rozpoczęciem gry na ustalonym przez tradycję polu.

Jeśli gracz przegrywa partię różnicą mniejszą od dziesięciu punktów, rozpoczyna następną partię (gra czarnymi).

Jeśli przegrał różnicą 10–19 punktów, rozpoczyna następną partię, stawiając uprzednio na planszy swój pion na polu d16.

Jeśli przegrał różnicą 20–29 punktów, rozpoczyna następną partię, stawiając uprzednio na planszy dwa swoje pioniki, na polach d16 i q16 (a więc po pierwszym ruchu na planszy będą stały trzy pioniki czarne i ani jeden biały).

W ten sposób zwiększa się wyrównanie dla gracza słabszego, w miarę przegranych coraz większych stawiając przed jego pierwszym ruchem w następnej partii coraz więcej jego pionów na planszy, kolejno na polach d16, q16, q4, k16, q10, k4, d10 i k10.

Zazwyczaj po kilku partiach rodzaj i wielkość wyrównywania zostają ustalone w taki sposób, iż gracz silniejszy musi grać uważnie i najlepiej jak umie, by pokonać gracza słabszego.

Go jest grą trudną. W swojej właściwej i pełnej, przedstawionej powyżej postaci, wymaga skupionej uwagi, czasu, chęci do gry. Można ułatwić sobie proces nauki gry, zapoznawania się z typowymi sytuacjami i rozstrzygania ich na swoją korzyść, rozgrywając pierwsze partie nie na pełnej planszy, lecz na planszy tak zwanej „treningowej” (używanej tradycyjnie do nauki gry w Japonii), znacznie zmniejszonej, a więc obejmującej przecięcia 13 poziomych i pionowych linii lub nawet tylko 11 linii.

Na takiej planszy partia go trwa o wiele krócej, zachowując wszystkie reguły gry i jej cechy charakterystyczne.

Partia przykładowa:

Partia rozgrywana jest z dużym wyrównaniem (ośmiu pionów) dla słabszego gracza białego. Przed rozpoczęciem gry umieszcza on swoje piony na polach d4, d10, d16, k4, k16, q4, q10 i q16.

W zapisie tradycyjnie numerowane kolejno są tylko ruchy czarnych (nieparzyste). Rozpoczynają grę, oczywiście, czarne.

1.r14 (tradycyjny system ataku na róg); q14, 3.q13; p14; 5.r15; r16 (te ruchy wstępne powtarzają się często); 7.o17; (odważnie – właściwie czarny powinien uprzednio zabezpieczyć się ruchem r12 – ale musi atakować, z nadzieją, iż biały popełni jakieś błędy); p17; 9.o16; p16 (ten ruch wymierzony jest przeciw groźbie Cp18, Bq18, Cp16, Bq17, Cq15 – z odcięciem obydwu białych pionów q14 i p14); 11.m17; l17, 13.n18 (to pole mogły także groźnie dla czarnych zająć białe); p18; 15.l18; k18; 17.l16; k17; 19.l15 (czarne na górnym brzegu planszy zdobyły przestrzeń tylko na jedno oko, muszą więc uciekać do centrum); k15 (mocniejsze byłoby zagranie f17 lub g17 z groźbą zdobycia wielu punktów w rogu); 21.f17; e17 (tym razem lepsze byłoby h17, z większym poparciem grupy pięciu pionów po prawej); 23.h17; h18 (lepsze byłoby h16 ze zmuszeniem czarnych do ostrej walki); 25.q18; i18; 27.e18; d18; 29.e16; d17; 31.e15; d15; 33.h15 (czarny ruch k14 grozi otoczeniem siedmiu białych pionów); f16 (to ofiara; lepsze byłoby jednak k14, by mieć wpływy w centrum); 35.f15; e19; 37.f18; g19; (to jest już połączenie dla d18 i k18, obydwu grup, czarny nie może bowiem grać f19, gdyż białe g17 zabiłyby pięć czarnych kamieni, groźny w tym względzie jest jeszcze skazany na zagładę biały pion f16); 39.c6; c5 (białe odpowiadają najslabiej, lepsze było d6, f4 lub g3); 41.d6; f3; 43.c12; c13; 45.b13; c14; 47.d12 (także b11 z ewentualną kontynuacją c9 było tu niezłe); b11; (dobry ruch, znacznie ogranicza czarne); 49.b12; c11; 51.b14; b15; 53.c9; d9; 55.d8; b9; 57.b8; c10; 59.c8; e8; 61.e7; e11; 63.f12 (grozi to atakiem białych na e12 i odcięciem czarnej grupy pionów po lewej; białe nie dostrzegły tej szansy); f8;

65.h4 (inaczej białe miałyby szanse zdobycia całego dolnego brzegu planszy); h3; 67.i3 (to ofiara); h2 (lepsze było i4 i po g3 h2; potem g4 i g2 z zabiciem czarnego piona i3).

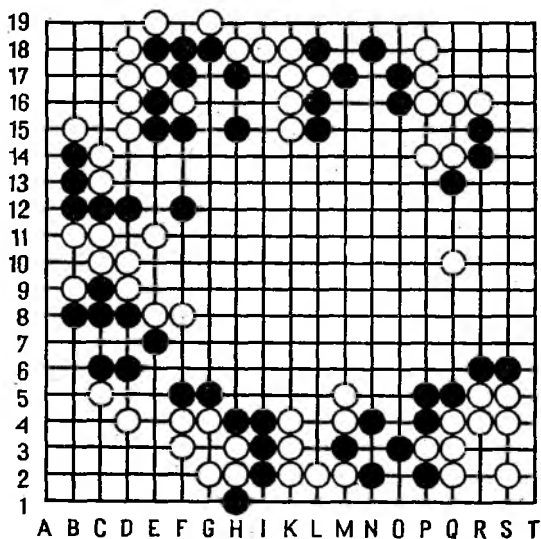
69.i4; k3; 71.i2; k2; 73.h1; g2 (na biały ruch g1 mogłoby nastąpić g2, po i1 i biciu g3, po f2 h1 z biciem dwu pionów i h2 z biciem jednego).

75.f5 (próba uzyskania połączenia między d6 i h4); g4; 77.g5; f4 (za słabe, lepsze było n3 lub o4).

79.o3; p3 (bezpieczniejsze było m3); 81.m3; m2. (tu lepsze było m4 z dążeniem do centrum).

83.n2; l2; 85.p2; q2; 87.p4; q3; 89.p5; m4; 91.n4; m5; 93.q5 (bardzo ważne, by móc dojść do prawego brzegu planszy); s4 (r5 zabezpieczało równie dobrze większą przestrzeń).

95.s5; r5; 97.r6; r4; 99.s6; s2 (zabezpieczenie całego rogu przed ewentualną inwazją). Sytuację na planszy po stu posunięciach przedstawia ryc. 138.



Ryc. 138

Wkrótce dojdzie do gry w centrum; sytuacja jest niejasna jeszcze tylko w środkowej części prawej strony planszy.

101.r12 (biały powinien zaatakować tu już dawno, przynajmniej dla wzmocnienia swego piona q10); r11; 103.p12; q7; 105.q6; r7; 107.s7; r9 (dobre, s8 było gorsze, czarne grały bowiem s9 i po białym r9 ruchem t8 wychodziły ze starcia z pozycją przewagą).

109.n5; n6; 111.p7; q8 (lepsze byłoby p8 z kontynuacją p9).
113.k5; l5; 115.k6; l6; 117.o6; n7 (biały nie ma tu jeszcze ani jednego oka, musi zdążyć do centrum); 119.l7; m7; 121.l8; m8 (lepsze byłoby p8, by zachować połączenie z q10).

123.h7 (asekuracja przed groźnym ruchem białych na k7); f7; 125.f6; h8; 127.i8; h9; 129.p8; p9; 131.o9; o10; 133.n10; n9; 135.o8; i9; 137.o11; p10; 139.s8 (to ogranicza ten obóz białych do jednego oka); błąd; nic to nie pomoże w tej chwili, trzeba było zachować ten ruch w rezerwie do bardziej sprzyjającej sytuacji).

141.s10 (lepsze niż r9); s12; 143.s13; t11 (zupełnie niepotrzebne, czarne mają jeszcze w rezerwie s11); 145.r8; (wystarczało także s11; teraz grozi q9 z biciem trzech białych pionów); q11; 147.p13 (przeciw groźbie białych q12 z kontynuacją po czarnym r13 – p13); m10 (biały obóz w okolicy k4 jest jeszcze wciąż zagrożony); 149.n11; i9; 151.b6 (grozi c3 i po odpowiedzi białych na d3 czarne ruchem b4 zdobywają róg); e5; 153.d5 (w obronie przed ewentualnym białym e6); c4 (lepsze byłoby b4).

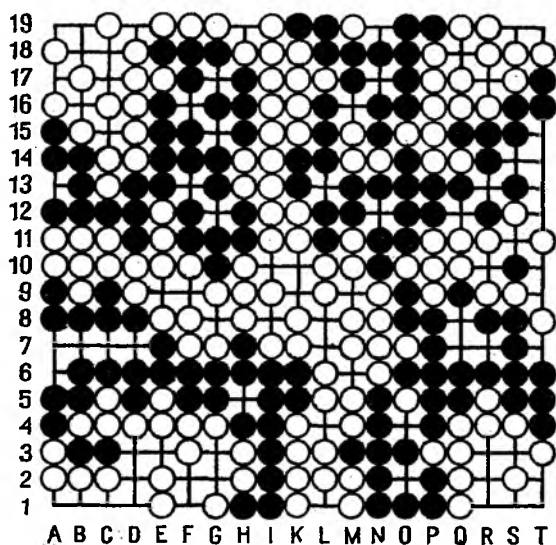
155.b5; b4; 157.a4; a3; 159.a5; b2; 161.o14 (ważne dla pobarcia o17); i7 (ten ruch istotnie zdobywa parę punktów, ale ważniejsze byłoby e13 z próbą zdobycia czarnego łańcucha od d12); 163.i6; k8 (1) liczba w nawiasie za posunięciem to ilość bitych w tym posunięciu pionów (dopiero teraz padł w walce pierwszy pion; gracze nie wdawali się w bezpłodne potyczki); 165.h6; k7 (2); 167.k14 (czarny bardzo się tutaj rozszerza); i14; 169.k13 (próba odcięcia białego piona ruchem i15 nie powiodłaby się); i15; 171.g16 (1); f19; 173.d13 (to ostateczny ratunek tego łańcucha pionów, połączą się teraz z wyższym obozem); d14; 175.e14; k11 (ruch białych na e13 byłby bezcelowy, czarne zdobyłyby ten kamień ruchem e12).

177.l12 (zdobywa dużą przestrzeń); i13; 179.s16; s17; 181.s15; s18 (zabezpieczenie rogu); 183.a9; b10; 185.a15; a16; 187.a14; b17 (także zabezpieczenie rogu, choć lepsze byłoby b16); 189.h12; k12; 191.g10; f10; 193.f11; h10; 195.g11; g9; 197.l11; m11; 199.m12; l10; 201.k19 (ten ruch nic nie daje, lepsze było l14); i19; 203.l19; i12; 205.o18; n12 (słabe, lepsze było l14); 207.l14; o15; 209.n15; p15; 211.t16; o7 (to jest tylko jeden punkt, lepsze było o19); 213.p19; q19; 215.o19; t5; 217.t6; t8 (to podarunek jednego punktu, gdyż czarny nie musi odpowiadać, i tak cały ten biały obóz zginie); 219.o1 (dopiero to tworzy w czarnym obozie ostatecznie drugie oko); m1; 221.n1; q1; 223.p1; k1 (tworzy prawdziwe oko); 225.i1; l3; 227.n3 (konieczne dla zachowania dwu

prawdziwych ok w tym obozie); g7; 229.h11; h13; 231.g13; e12; 233.e13; h14; 235.g14; a10; 237.a8; g1; 239.g6; (konieczne; białe mogły zaatakować h5); i11; 241.t17; t18; 243.t4 (1); t3; 245.a12; e4; 247.e6 (konieczne); n8; 249.g9 (3); t5 (1);

251.q18; r19; 253.t4 (1); n14; 255.o13; t5 (1); 257.d19; c19 (1); 259.t4 (1); i16; 261.h16; t5 (1); 263.d11; e10; 265.t4 (1); m15; 267.n16; t5 (1); 269.b16 (1); 271.t4; l13; 273.m13 (1); t5 (1); (wzajemna wybitka tutaj będzie jeszcze długo trwała).

275.r17; r18; 277.t4 (1); m14; 279.n13; t5 (1); 281.a17; a18 (1); 283.t4 (1); f13; 285.f14 (1); t5 (1); 287.b3; a2; 289.t4 (1); p11; 291.o12 (1); t5 (1); 293.c3; c2; 295.t4 (1); m19; 297.m18; t5 (1); 299.f2 (ostatnia poważna groźba – grozi f1 i po białym g3 czarne d3 i zdobycie wszystkich białych pionów w rogu!); e2 (niezbędne); 301.t4 (1); o5; 303.p6; t6 (1); 305.f1; e1 (2); 307.t4 (1); h5; 309.i5 (1); t5 (1); 311.q15; q17 (2); 313.t4 (1); i17; 315.t5; a11.



Ryc. 139

Ryc. 139 przedstawia koniec gry, teraz jeszcze „uprzątnięcie zwłok” z planszy. Biały zabiera piony b3 i c3, czarny więcej – 12 białych z prawego brzegu planszy i pojedyncze piony zaatakowane.

Biały ma 23 czarnych jeńców, czarny – 37 białych. Po obsadzeniu jeńcami wolnych przestrzeni wewnątrz obozów przeciwnika wewnątrz białych obozów pozostaje 9 punktów wolnych, wewnątrz czarnych – 28 punktów. A więc grający czarnymi wygrał partię z 19 punktów.

Współcześni Japończycy przy grze w go. Zdjęcie z latów japońskiego mieśtecznika, poświęconego tylko tej grze.



**GRY
W KARTY**



Przy kartach. Miedzioryt Daniela Chodowieckiego.

PIKIETA



Jedna z najstarszych gier karcianych pochodząca z Francji i według niektórych źródeł znana tam już pod koniec XIV wieku n.e. jako ronflé i cent. Ideę gry stworzył rzekomo Etienne de Vignolles (kawaler la Hire), towarzysz walk Joanny d'Arc. Pikieta rozpowszechniła się we Francji w XV wieku; szczyt popularności osiągnęła w XVIII wieku, gdy stała się znana w całej Europie. Obowiązujące do dzisiaj zasady gry i jej zapisu ustalił Charles Picquet z Troyes. Nazwa gry pochodzi od jego nazwiska.

W Polsce pikieta w XIX wieku uważana już była za grę dawną, znano różne warianty gry: rummelpikietę, pikietę z rubikonem, rozbójnicką, normańską, cesarską, pisaną, „a la poule”. W ZSRR pikieta znana jest jako gra w „kogucika”.

Rekwizyty:

Talia tak zwana pikietowa (32 karty, od asów do siódemek). Starszeństwo kart od asa do siódemki. Wartość punktowa kart: as – 11, figura i dziesiątka – 10, blotki – według ilości oczek. Nie ma koloru atutowego.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Rozdaje się po dwie karty. Każdy z graczy otrzymuje dwanaście kart. Pozostałe osiem kart rozdający rozdziela na dwa zakryte talony: pięciokartowy (tak zwany talon przeciwnika) i trzykartowy (tak zwany talon rozdającego).

Jeżeli któryś z graczy ma w ręku tak zwaną „carte blanche” (zestaw kart bez figur, bez żadnego króla, damy ani waleta), otrzymuje od razu dziesięć punktów premii.

Wymiana

Wymianę kart rozpoczyna przeciwnik rozdającego. Ma on obowiązek wymienić co najmniej jedną z kart w ręku na jedną z kart swego talonu. Może wymienić do pięciu kart (cały talon). Jeśli wymienia mniej niż pięć kart, pozostające na stole po wymianie karty swego talonu ma prawo podejrzeć.

Rozdający nie ma obowiązku wymiany. Może wymienić tyle kart, ile pozostało na stole (trzy ze swego talonu oraz te, które w swoim talonie pozostawił przeciwnik). Karty nie wymienione ma prawo po wymianie podejrzeć (poza tymi, które zrzucił przeciwnik).

Licytacja

Licytację rozpoczyna przeciwnik rozdającego.

Licytacja polega na kolejnym zgłaszaniu posiadanych w ręku długich kolorów, sekwensów i kompletów.

Ten z graczy, który ma najdłuższy kolor, otrzymuje za niego punkty – tyle punktów, ile kart w kolorze. Jeśli obydwaj gracze mają kolory tej samej długości, wygrywa w licytacji i zdobywa punkty za kolor ten z graczy.

którego kolor ma wyższą wartość punktową (większą sumę oczek wszystkich kart w kolorze).

Następnie licytuje się sekwensy. Mają one swoje specjalne nazwy, wywodzące się z łaciny: sekwens ośmiokartowy (pełny kolor) – oktawa, siedmiokartowy – septa, sześciokartowy – seksta, pięciokartowy – kwinta, czterokartowy – kwarta i trzykartowy – terc.

Ten z graczy, który ma najdłuższy sekwens, otrzymuje za niego punkty. Za oktavę – 18, za septę – 17, za sekstę – 16, za kwintę – 15, za kwartę – 4, za terc – 3. Jeśli obydwaj gracze mają sekwensy tej samej długości, wygrywa w licytacji ten z graczy, którego sekwens rozpoczyna się od wyższej karty. Najstarszy sekwens, od asa, nosi dodatkową nazwę „major” (terc major, septa major).

Ten z graczy, który wygrał licytację sekwensów, zdobywa punkty nie tylko za sekwens wygrywający, lecz i za wszystkie inne, słabsze sekwensy w ręku.

Następnie licytuje się komplety: trzy lub cztery jednakiej wysokości karty w ręku. Ten z graczy, który ma najstarszy komplet, otrzymuje punkty. Za komplet czterokartowy – 14, za komplet trzykartowy – 3.

Każdy komplet czterokartowy jest starszy od każdego kompletu trzykartowego. Jeśli komplety są tej samej długości, w licytacji wygrywa komplet złożony z wyższych kart.

Ten z graczy, który wygrał licytację kompletów, zdobywa punkty nie tylko za komplet wygrywający, lecz i za wszystkie inne, słabsze komplety w ręku.

W licytacji kolorów, sekwensów i kompletów biorą udział wszystkie karty w ręku. Każda karta może być jednocześnie częścią koloru, sekwensu i kompletu.

Jeżeli w licytacji wzięły udział wszystkie karty gracza (każda z nich była częścią koloru, sekwensu lub komple-

tu), gracz otrzymuje 20 punktów premii za tak zwaną „carte rouge”.

Jeżeli w licytacji któryś z graczy zdobędzie w sumie 30 punktów lub więcej, kontrpartner zaś nie zdobędzie ani jednego punktu, wygrywający licytację zdobywa dodatkowo 60 punktów premii.

Rozgrywka

Pierwszy wychodzi przeciwnik rozdającego. Nie ma koloru atutowego. O wzięciu lewy decyduje starszeństwo kart. Jest obowiązek dorzucania do koloru. Nie ma obowiązku przebijania starszą kartą.

Za każde wyjście ten z graczy, który wychodzi, otrzymuje jeden punkt (za wyjście, nie za wzięcie lewy!). Za ostatnie wyjście zdobywa się dwa punkty.

Rozgrywkę wygrywa ten z graczy, który weźmie więcej niż połowę lew. Za wygraną rozgrywkę (za siódmą lewą) otrzymuje się 10 punktów.

Jeśli w toku rozgrywki któryś z graczy zdobędzie 30 lub więcej punktów (łącznie z poprzednio otrzymanymi punktami za licytację), kontrpartner zaś nie ma ani jednego punktu, wygrywający otrzymuje dodatkowo 30 punktów premii. Premia ta oczywiście nie obowiązuje, gdy gracz otrzymał już uprzednio premię w licytacji za przekroczenie 30 zdobytych punktów.

Obliczenie otrzymywanych punktów prowadzi się zarówno w licytacji, jak i w rozgrywce na bieżąco.

Wygrywa ten, kto w sumie, w licytacji i w rozgrywce, zdobył więcej punktów. Wygrywającemu dolicza się za wygraną dodatkowo 100 punktów premii.

Pełna partia pikiety składa się z czterech rozdań; każdy z graczy rozdaje karty dwukrotnie.

Partia przykładowa:

Rozdawał A.

B ma na ręku: w pikach — A; w kierach — A, K, D, 10, 8, 7; w karach — A, 10, 9; w treflach — 9, 8. A ma na ręku: w pikach — D, W, 10, 9, 8; w kierach — W, 9; w karach — K, D; w treflach — A, W, 10.

B wymienia cztery karty, zrzucając 9 i 8 trefl oraz 10 i 9 karo. Uzyskuje z talonu K i 7 trefl, 7 pik i 7 karo. Podgląda kartę pozostałą w talonie — jest to W karo.

A wymienia dwie karty, zrzucając W i 9 kier. Uzyskuje z talonu K pik i 8 karo. Podgląda kartę pozostałą w talonie przeciwnika (W karo) i kartę pozostałą we własnym talonie — jest to D trefl.

Licytację kolorów wygrywa A — jego sześciokartowy kolor pikowy jest wart 57 oczek, sześciokartowy kolor kierowy u B jest wart 56 oczek. A otrzymuje 6 punktów za kolor.

Licytację sekwensów wygrywa także A — jego seksta pikowa przynosi mu 16 punktów. A zdobył już 22 punkty.

Licytację kompletów wygrywa B — jego cztery siódemki przynosi mu 14 punktów, dodatkowo za trzy asy uzyskuje 3 punkty.

W momencie przystąpienia do rozgrywki A ma 22 punkty, B — 17 punktów.

Oto kolejne lewy rozgrywki i w nawiasach ilości punktów zdobytych przez graczy:

A kier, 10 trefl (18 — B, 22 — A); K kier, W trefl (19 — B, 22 — A); D kier, 8 karo (20 — B, 22 — A); 10 kier, 8 pik (21 — B, 22 — A); 8 kier, 9 pik (22 — B, 22 — A); 7 kier, 10 pik (23 — B, 22 — A); A karo, D karo (34 — B, bo to już 7 lewa, 22 — A); 7 karo, K karo (35 — B, 22 — A); K pik, 7 pik (35 — B, 23 — A); D pik, A pik (35 — B, 24 — A), 7 trefl, A trefl (36 — B, 24 — A); W pik, K trefl (36 — B, 26 — A).

Premia za wygraną (100 punktów) dla B. B uzyskał łącznie 136 punktów, A — 26 punktów. A przegrał więc 110 punktów.

CRIBBAGE



Cribbage (wymawiaj: kribidż) jest starą grą angielską, do dziś dobrze znaną i chętnie uprawianą w Wielkiej Brytanii i w innych krajach anglosaskich. Znane są licz-

ne warianty gry dla różnych ilości grających lub według nieco innych zasad.

Niektórzy sądzą, iż zasady cribbage'a skodyfikował i samą grę nazwał angielski poeta sir John Suckling (1609–1642) na podstawie jeszcze downiejszej gry pod nazwą „noddy”, o której niewiele wiadomo.

Cribbage dotarł do USA wraz z pierwszymi osadnikami i jest tam do dziś grą bardzo popularną. Z zachowanej korespondencji wiadomo, iż zapalonym graczem w cribbage był Benjamin Franklin. Do dziś w krajach anglosaskich odbywają się turnieje w tę grę.

Nazwę gry pozostawiam w języku angielskim, jest bowiem, wobec braku tradycji tej gry u nas, nieprzetłumaczalna.

Rekwizyty:

Pełna talia kart. Wartość punktowa kart: as – jeden, figury i dziesiątki – dziesięć, blotki – według ilości oczek. Starszeństwo kart od króla do asa; nie ma koloru atutowego. Specyficznym rekwizytem do gry jest tabliczka obliczeniowa, zazwyczaj w postaci płaskiej deszczułki z otworkami (po każdej stronie dwa rzędy po 30 otworków oraz sześćdziesiąty pierwszy otworek wyjściowy). Gracze w toku gry notują zdobyte punkty przemieszczając swój pionek z jednego otworka do drugiego. Posiadanie i używanie takiej tabliczki obliczeniowej ułatwia grę, lecz nie jest konieczne. Zdobyte punkty można zapisywać na papierze, odkładać zapalki lub żetony itp.

Zasady gry:

Pierwszeństwo rozdającego wyznacza się przez losowanie. Każdy z grających otrzymuje po pięć kart.

Celem gry jest osiągnięcie umówionej z góry ilości

punktów w kolejnych partiach i ich kolejnych etapach: rozgrywce i rozliczeniu (nazywanym także pokazem).

W tradycyjnym cribbage'u partię wygrywa ten z graczy, który w kolejnym rozdaniu pierwszy zdobędzie 61 punktów.

Każdy z graczy zrzuca dwie dowolnie wybrane ze swoich kart zakryte na stół, pozostając do rozgrywki z trzema kartami w ręku. Cztery leżące na stole karty tworzą tak zwany krib, ważny w drugim etapie gry, rozliczeniu-pokazie. Następnie przeciwnik rozdającego przekłada pozostałe w talonie karty i odsłania wierzchnią kartę; jest to tak zwana karta startowa, która również będzie brała udział w drugim etapie gry – rozliczeniu-pokazie.

Rozgrywkę rozpoczyna przeciwnik rozdającego. W rozgrywce gracze układają przed sobą na stole kolejno na zmianę po jednej wybranej karcie z ręki, starając się zdobyć punkty za kombinacje uzyskane za pomocą kart swoich i kart przeciwnika.

Rozgrywka toczy się dopóty, dopóki suma oczek kart wyłożonych na stole nie osiągnie trzydziestu jeden. Wówczas, niezależnie od tego, ile kart wyłożono, ile zaś pozostało jeszcze na ręku u obydwu grających, rozgrywka kończy się.

W rozgrywce punkty zdobywa się:

za parę – za wyłożenie karty tej samej wysokości jak wyłożona poprzednio – 2 punkty (dama na damę, trójka na trójkę, siódemka na siódmkę);

za parę królewską – za wyłożenie trzeciej karty tej samej wysokości jak para kart wyłożonych uprzednio – 6 punktów (dama na parę dam, trójka na parę trójek, siódemka na parę siódemek);

za podwójną parę królewską – za wyłożenie czwartej karty tej samej wysokości jak para królewska kart wyłożonych uprzednio – 12 punktów (trójka na trzy trójki, siódemka na trzy siódemki; wyłożenie damy na trzy da-

my nie jest w rozgrywce możliwe, gdyż suma oczek czterech dam przekracza dozwolone 31 punktów);

za sekwens – za wyłożenie kilku kart, które łącznie stanowią układ kolejny – tyle punktów, ile jest kart w sekwensie, a więc co najmniej 3, także 4, 5 lub 6 punktów.

Uwaga: za sekwens liczy się zestaw kart wyłożonych kolejno, lecz same karty nie muszą być (w odróżnieniu od punktów za pary, pary królewskie i podwójne pary królewskie) wykładane kolejno tuż po sobie. Sekwensem z trzech kart (za trzy punkty dla tego gracza, który wyłożył trzecią kartę) jest więc zarówno kolejny układ kart 4, 5, 6, jak też układ 5, 4, 6, układ 6, 4, 5, układ 6, 5, 4 i tak dalej.

Jeśli następny gracz dołoży do sekwensu z trzech kart odpowiednią czwartą kartę, zdobywa cztery punkty za sekwens czterokartowy – mogą to być w podanym powyżej przykładzie sekwensy 4, 5, 6, 3; 5, 4, 6, 3; 6, 4, 5, 3; 6, 5, 4, 3 i tak dalej, a także wszystkie powyższe z siódmką zamiast trójki.

Sekwensy czterokartowe i dłuższe nie muszą wynikać z sekwensów trzykartowych, mogą tworzyć się same. Tak na przykład układ trzech kart 3, 2, 5 nie jest sekwensem – sekwens czterokartowy powstaje po wyłożeniu czwórki (3, 2, 5, 4). Podobnie mogą być tworzone sekwensy pięciokartowe (3, 2, 5, A, 4) i sześciokartowe (2, A, 6, 5, 3, 4).

As w sekwensach jest kartą najmniejszą; układ A, K, D nie jest sekwensem.

Za piętnastkę – za ostatnią kartę, która przy sumowaniu oczek wszystkich kart dotąd wyłożonych daje piętnaście oczek – otrzymuje się 2 punkty.

Oto przykłady zestawów kart dających graczowi, który wyklada ostatnią z tych kart, 2 punkty za piętnastkę: K, 5; W, 5; 5, 10; 9, 6; 6, 8, A; 3, 8, 4; (w tym przypadku

zapisuje się punkty zdobyte zarówno za sekwens, jak i za piętnastkę); 3, 6, 6 (w tym przypadku zapisuje się punkty zdobyte zarówno za parę, jak i za piętnastkę); 4, 8, 2, A; 6, 4, A, 4 i tak dalej.

Za trzydzieści jeden – za ostatnią kartę, która przy sumowaniu oczek wszystkich kart dotąd wyłożonych daje trzydzieści jeden oczek – otrzymuje się 2 punkty.

Zestawy kart dających graczowi, który wyklada ostatnią z tych kart, 2 punkty za trzydzieści jeden, są bardzo liczne – powstają podobnie jak zestawy za piętnastkę.

Za ostatnią kartę otrzymuje się jeden punkt.

Gdy gracz, na którego przychodzi kolej wyłożenia karty na stół, nie może tego uczynić, gdyż przekroczyłby trzydzieści jeden oczek (na przykład: ma w ręku dziewiątkę, na stole wyłożono zaś już w sumie 24 oczka) – deklaruje: „dalej!” Gdy jego kontrpartner może jeszcze dołożyć jakąś kartę (w tym przypadku, do 24 oczek, asa, dwójkę, trójkę, czwórkę, piątkę lub szóstkę), otrzymuje jeden punkt za ostatnią kartę. Jeśli ostatnia w ten sposób wyłożona karta daje trzydzieści jeden oczek (w tym przypadku: z siódmką), gracz otrzymuje dwa punkty za trzydzieści jeden, lecz już bez punktu za ostatnią.

Można w toku gry kilka razy zdobyć po jednym punkcie za ostatnią kartę, gdy jeden z graczy zadeklaruje „dalej!”, drugi zaś ma do dyspozycji kilka niskich, dających się jeszcze kolejno wyłożyć kart.

Rozgrywka kończy się w momencie osiągnięcia trzydziestu jeden oczek lub w chwili, gdy obydwaj gracze zadeklaruja „dalej!”, co znaczy, że żaden z nich nie może już wyłożyć żadnej karty.

Do drugiego etapu gry, rozliczenia-pokazu, pierwszy przystępuje przeciwnik rozdającego. W jego rozliczeniu-pokazie biorą udział karty wyłożone przez niego na

stół, karty ewentualnie pozostałe w ręku oraz karta startowa (a więc cztery karty).

Gracz zdobywa punkty za następujące kombinacje, które można ułożyć z tych czterech kart:

za piętnastkę — jak w rozgrywce, 2 punkty za każdy układ dwu lub więcej kart dających w sumie piętnaście oczek;

za pary, pary królewskie, podwójne pary królewskie i sekwensy — jak w rozgrywce, za każdy z możliwych różnych układów.

Punkty zdobywa się także, czego nie ma w rozgrywce, za kolor: za trzy karty w tym samym kolorze — 3 punkty, za cztery karty — 4 punkty. Punkty za kolor liczą się tylko za kolor w ręku; za kolor w kribie otrzymuje się punkty tylko wówczas, gdy wszystkie pięć kart (cztery w kribie i startowa) są w tym samym kolorze — 5 punktów.

Każda karta może brać udział we wszystkich kombinacjach.

Oto przykładowe rozliczenie-pokaz następujących czterech kart: 4 kier, 5 kier, 6 pik, D kier: 4 punkty za dwa razy po piętnaście (4, 5, 6 oraz D, 5); par — nie ma; trzy punkty za sekwens z trzech kart (4, 5, 6); trzy punkty za kolor (kier); łącznie dziesięć punktów.

Po rozliczeniu-pokazie przeciwnika rozdającego następuje rozliczenie-pokaz rozdającego, składające się z dwu części: pokazu ręki i pokazu kriba.

Rozliczenie-pokaz ręki (kart wyłożonych na stół, ewentualnie pozostałych w ręku oraz karty startowej, a więc czterech kart) — jak uprzednio.

Rozliczenie-pokaz kriba (kart dotychczas zakrytych, wyłożonych na stół oraz karty startowej, a więc pięciu kart) może znacznie zwiększyć ilości kombinacji punktowych. Rozdający zapisuje sobie punkty zdobyte za obydwa te pokazy-rozliczenia.

Istnieją dodatkowe punkty premiowe, które otrzymuje się w trakcie rozgrywki i pokazu. I tak:

w momencie rozpoczęcia rozdawania kart przeciwnik rozdającego otrzymuje trzy punkty (dla wyrównania przewagi rozdającego, któremu będą liczyły się punkty za krib);

jeśli karta startowa jest waletem, rozdający natychmiast otrzymuje dwa punkty premii;

jeśli w ręku lub w kribie znajduje się walet koloru karty startowej, właściciel tej ręki lub kriba otrzymuje dodatkowo jeden punkt w pokazie-rozliczeniu.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy osiąga 61 punktów, choćby było to w toku rozgrywki lub rozliczenia-pokazu. Zapis zdobytych punktów trzeba więc prowadzić na bieżąco.

Partia przykładowa:

Rozdawał gracz B. Gracz A otrzymał następujące karty: W kier, 9 pik, 7 karo, 5 pik, 5 trefl. Gracz B otrzymał następujące karty: K pik, K trefl, W karo, 8 kier, 6 kier. Gracz A zrzuci do kriba 9 pik i 7 karo. Gracz B zrzuci do kriba 8 kier i 6 kier.

Kartą startową okazuje się 5 kier.

Gracz A notuje sobie trzy punkty przed rozpoczęciem gry i wyklada W kier — dziesięć oczek.

Gracz B wyklada W karo — dwadzieścia oczek — i notuje sobie dwa punkty za parę waletów.

Gracz A wyklada 5 pik — dwadzieścia pięć oczek.

Gracz B deklaruje „dalej”.

Gracz A deklaruje „dalej”. Rozgrzywka kończy się — gracz A ma trzy punkty, gracz B — dwa punkty.

Pokaz-rozliczenie gracza A wygląda następująco:

cztery razy piętnaście — 8 punktów (walet z każdą z trzech piątek oraz same trzy piątki);

para królewska — 6 punktów (trzy piątki);

za waleta koloru karty startowej — 1 punkt; łącznie z punktami za rozgrywkę gracz A zdobył 18 punktów.

Pokaz-rozliczenie gracza B wygląda następująco:

trzy razy piętnaście – 6 punktów (każda z figur w ręku z piątką startową);

para – 2 punkty (za króle);

w kribie znajdują się 9, 8, 7, 6 oraz 5 startowa, a więc za krib:

dwa razy piętnaście – 4 punkty (9, 6 oraz 8, 7);

sekwens pięciokartowy – 5 punktów; łącznie z punktami za rozgrywkę gracz B zdobył więc 19 punktów.

Cribbage sześć- i siedmiokartowy



Trudniejszy niż tradycyjny wariant gry

Różnice w zasadach gry są następujące:

przy cribbage'u sześciokartowym (każdy z grających otrzymuje do ręki sześć kart) gra toczy się do 121 punktów;

przy cribbage'u siedmiokartowym (każdy z grających otrzymuje do ręki siedem kart) gra toczy się do 181 punktów;

przeciwnik rozdającego nie otrzymuje trzech punktów wyrównania;

rozgrywka toczy się do chwili wyłożenia wszystkich kart; gdy obydwaj gracze zadeklarowali już „dalej”, ten, na którego przypada kolejność wyłożenia karty, rozpoczyna następny cykl – znów do 31 punktów (przy cribbage'u siedmiokartowym możliwe są więc trzy cykle w rozgrywce).

Cribbage licytowany



Wariant cribbage'a sześciokartowego (do 121 punktów).

Zasadnicza różnica w grze polega na tym, iż krib nie należy automatycznie do rozdającego, lecz staje się własnością tego gracza, który przelicytuje kontrpartnera.

Licytację rozpoczyna przeciwnik rozdającego od jednego punktu za krib; wygrywa licytację ten, kto zaoferuje więcej punktów. Punkty zadeklarowane za krib odpisuje się graczowi z zapisu.

Wygrywający licytację pierwszy wyklada kartę w rozgrywce oraz pierwszy przeprowadza rozliczenie-pokaz swej ręki i kriba.

Cribbage dla czterech osób



Wariant cribbage'a pięcio- lub sześciokartowego, w którym dwie osoby grają przeciwko dwom, rozdając karty kolejno. Krib należy zawsze do rozdającego.

Każdy z graczy rzuca do kriba tylko jedną kartę. W rozgrywce gracze wykładają karty kolejno, według ruchu wskazówek zegara, poczynając od gracza po lewej ręce rozdającego. Podobnie w rozliczeniu-pokazie.

Gracze-partnerzy siedzą naprzeciw siebie. W toku rozgrywki nie wolno im porozumiewać się ze sobą. Punkty zdobyte w rozgrywce i za rozliczenia-pokazy zapisuje się na dwa konta par grających przeciwko sobie.

ECARTE



Gra wywodząca się z siedemnastowiecznej Francji, znana pod różnymi nazwami lub w nieco innych formach w wielu krajach Europy jako Napoleon, mistigri, pam-filius, euchre, lanterlu i inne.

W Polsce różne formy tej gry znane były już w XVIII wieku i później pod nazwami panfil, pantofel, bałamut, śpiący kot i inne.

Rekwizyty :

Pikietowa talia kart (32 karty). Starszeństwo kart jest specyficzne: król, dama, walet, as, dziesiątka, dziewiątka, ósemka, siódemka.

Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry :

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Rozdający daje przeciwnikowi i sobie po pięć kart (tradycyjnie najpierw trzy, potem dwie), jedenastą kartę wyświęca, umieszczając ją odkrytą pod zakrytym stosem (resztą kart). Karta wyświęcona wyznacza kolor atutowy w danym rozdaniu. Jeśli jest to król, rozdający zdobywa punkt.

Celem rozgrywki jest wzięcie co najmniej trzech spośród pięciu lew. Wychodzi pierwszy, do pierwszej lewy, zawsze przeciwnik rozdającego; do dalszych lew wychodzi ten z graczy, który wziął lewę poprzednią.

Istnieje obowiązek dorzucania do koloru i przebijania starszą kartą w kolorze. W wypadku nieposiadania koloru wyjścia istnieje obowiązek przebijania atutem.

Jeśli któryś z graczy posiada króla atutowego, może przed rozpoczęciem rozgrywki ujawnić ten fakt, zdobywa wówczas punkt. Nie ma obowiązku zgłaszania króla, lecz za króla nie zgłoszonego przed rozpoczęciem rozgrywki nie zdobywa się potem punktu.

Jeśli przeciwnik rozdającego wygra trzy lub cztery lewy, zdobywa punkt. Jeśli ich nie wygra (trzy lub więcej lew zdobył rozdający), rozdający zdobywa dwa punkty.

Jeśli rozdający zadysponował grą bez wymiany kart i zdobył co najmniej trzy lewy, wygrywa punkt. Jeśli ich nie zdobył – przeciwnik rozdającego wygrywa dwa punkty.

Jeśli choćby raz wymieniono karty, ten z graczy, który

wygrywa trzy lub cztery lewy, zdobywa punkt. Jeśli którykolwiek z graczy zdobędzie wszystkie pięć lew, zdobywa w ten sposób zawsze dwa punkty.

W jednym rozdaniu można maksymalnie zdobyć trzy punkty (dwa za grę i jeden za króla atutowego).

Przed rozpoczęciem rozgrywki przeciwnik rozdającego ma obowiązek złożyć deklarację: „gram” lub „proponuję”.

Jeśli złoży deklarację „gram”, wychodzi do pierwszej lewy i toczy się rozgrywka. Jeśli przeciwnik rozdającego złoży deklarację „proponuję”, oznacza to propozycję wymiany kart. Na tę propozycję rozdający może zgodzić się lub nie zgodzić, odpowiadając: „proszę” (wyrażając zgodę) lub „proszę grać” (nie wyrażając zgody).

Jeśli rozdający nie wyraża zgody na proponowaną wymianę kart, przeciwnik rozdającego wychodzi do pierwszej lewy i toczy się rozgrywka. Jeśli rozdający wyraża zgodę na proponowaną wymianę kart, jego przeciwnik zrzuca zakryte z ręki na stół karty, które pragnie wymienić (od jednej do pięciu – wolno wymienić i wszystkie karty), dobierając zakryte karty ze stosu; następnie co najmniej jedną kartę ma obowiązek wymienić także rozdający.

Po dokonaniu wymiany kart przeciwnik rozdającego znów składa deklarację „gram” lub „proponuję”. W wypadku zgody rozdającego wymiana kart nastąpić może po raz drugi, trzeci i dalsze. Wymiana kart toczy się aż do chwili, gdy przeciwnik rozdającego zadeklaruje „gram” lub też gdy rozdający zadeklaruje „proszę grać”. Jeśli w toku kolejnych wymian zabrakło kart na stosie, karty zrzucone uprzednio tasuje się i tworzy z nich nowy stos.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach do chwili, gdy jeden z graczy zdobędzie pięć punktów. Oznacza to wygraną pełną partię.



Jest to jedna z najstarszych gier w karty, wywodząca się z dawnej gry pod nazwą „triumf”, znanej już w początkach XVI wieku n.e. (wzmiankował o niej Rabelais, później Szekspir).

Z gry ogólnoeuropejskiej wist stał się grą przede wszystkim angielską, po czym znów wszedł w modę w wielu krajach Europy w XVIII i XIX wieku jako najbardziej znana karciana gra strategiczno-losowa. W tej roli wista współcześnie zastąpił wywodzący się od niego pośrednio bridż.

W wista grywano w wielu różnych wariantach (boston, wint, la mort, humbug, Fontainebleau i inne). Wist-solo (o nim poniżej) jest jednym z tych wariantów, który zdobył sobie niegdyś szczególną popularność i jest do dzisiaj znany i uprawiany w Wielkiej Brytanii.

Rekwizyty:

Pełna talia kart. Starszeństwo kart: od asa do dwójki. Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Gracze otrzymują po trzynaście kart. Ostatnia karta, należąca do rozdającego, zostaje odkryta – jej kolor wyznacza kolor atutowy w danej rozgrywce. Każde rozdanie składa się z dwu etapów: licytacji i rozgrywki.

W licytacji gracze kolejno, poczynając od siedzącego po lewej stronie rozdającego i w kierunku ruchu wskazówek zegara, deklarują swój udział w rozgrywce. Gracz, któremu jakość i układ kart nie pozwalają brać udziału w licytacji, pasuje; kto raz spasował, nie bierze udziału

w dalszej licytacji. Wygrywa licytację ten z graczy, który zapowie najwyższą rozgrywkę. Starszeństwo w licytacji (kolejność rozgrywek) jest następujące: propozycja i przyjęcie, solo, *misère*, *abondance*, *abondance atutowe*, *misère ouverte*, *abondance déclarée*.

Gracz, który licytuje propozycję („proponuje”), zobowiązuje się wziąć w rozgrywce z odsłoniętym kolorem jako atutowym co najmniej osiem z trzynastu lew wraz z partnerem. Partnerem rozgrywającego zostaje ten z graczy, który w dalszej licytacji pierwszy przyjmie propozycję (zalicytuje „akceptuję” lub „przyjmuje”). Gracze, którzy stali się partnerami w rozgrywce propozycji i akceptacji, nie zmieniają miejsc przy stole, mogą siedzieć obok siebie lub naprzeciw siebie. Jeśli pierwszy licytujący pasował, któryś zaś z kolejnych graczy zgłosił propozycję, pierwszy licytujący ma w swojej kolejności prawo powtórnie włączyć się do licytacji i przyjąć propozycję. Jest to jedyny wypadek, gdy wolno graczowi raz jeszcze włączyć się do licytacji po uprzednim spasowaniu. Jeśli zalicytowanej propozycji nikt z pozostałych graczy nie akceptuje, licytujący propozycję ma prawo przelicytować sam siebie (zalicytować wyżej); jeśli tego nie uczyni, nie ma rozgrywki, karty tasuje się i rozdaje do następnej licytacji.

Gracz, który licytuje solo, zobowiązuje się w rozgrywce z odsłoniętym kolorem jako atutowym wziąć samemu co najmniej pięć z trzynastu lew.

Gracz, który licytuje *misère*, zobowiązuje się w rozgrywce bezatutowej nie wziąć samemu ani jednej lewy.

Gracz, który licytuje *abondance*, zobowiązuje się w rozgrywce z kolorem atutowym, który sam sobie wybierze, wziąć samemu co najmniej dziewięć z trzynastu lew. Licytując *abondance* gracz nie zapowiada od razu koloru atutowego, lecz czeka, aż pozostali trzej gracze spasują, dopiero wówczas ujawnia swój wybrany kolor

atutowy. Gdy abondance zostaje przelicytowana, zamierzony kolor atutowy pozostaje nieujawniony.

Gracz, który licytuje abondance atutową, zobowiązuje się w rozgrywce z odsłoniętym kolorem jako atutowym wziąć samemu co najmniej dziewięć z trzynastu lew. Licytując abondance atutową gracz nie zapowiada od razu, iż jest ona atutowa, lecz ujawnia to dopiero wówczas, gdy pozostali trzej gracze spasują – chyba że abondance atutowa jest przelicytowaniem zwykłej abondance, musi wówczas zostać od razu zapowiedziana jako atutowa.

Gracz, który licytuje *misère ouverte*, zobowiązuje się w rozgrywce bezatutowej nie wziąć samemu ani jednej lewy i dodatkowo po pierwszym wyjściu odkryć swoje karty.

Gracz, który licytuje abondance *declarée* (jest to najwyższa zapowiedź w wiście-solo), zobowiązuje się w rozgrywce bezatutowej wziąć samemu wszystkie trzynaście lew. Przy rozgrywaniu abondance *declarée* pierwszy wychodzi ten z graczy, który tę zapowiedź zalicytował. Przy rozgrywaniu wszystkich innych zapowiedzi zawsze pierwszy wychodzi ten gracz, który rozpoczynał licytację (siedzący po lewej ręce rozdającego).

Za poszczególne zapowiedzi otrzymuje się następujące ilości punktów:

za propozycję i akceptację – 4 punkty dla każdego z dwu partnerów i po 1 punkcie za każdą wziętą lewę powyżej obowiązujących ośmiu dla każdego z dwu partnerów; kontrpartnerom zapisuje się tę samą ilość punktów minusowych;

za solo – 12 punktów dla rozgrywającego i po 3 punkty za każdą wziętą lewę powyżej obowiązujących pięciu; kontrpartnerom zapisuje się po 4 punkty minusowe i po 1 punkcie minusowym za każdą lewę powyżej obowiązujących pięciu zdobytą przez rozgrywającego;

za misère – 24 punkty dla rozgrywającego, po 8 punktów minusowych dla kontrpartnerów; oczywiście nie ma nadróbek;

za abondance i abondance atutową – 36 punktów dla rozgrywającego i po 6 punktów za każdą lewą powyżej obowiązujących dziewięciu; kontrpartnerom zapisuje się po 12 punktów minusowych i po 2 punkty minusowe za każdą lewą powyżej obowiązujących dziewięciu zdobytą przez rozgrywającego;

za misère ouverte – 48 punktów dla rozgrywającego; oczywiście nie ma nadróbek;

za abondance déclarée – 72 punkty dla rozgrywającego; oczywiście nie ma nadróbek.

Jeśli gracz rozgrywający nie wykona swojej zapowiedzi licytacyjnej, otrzymuje zamiast punktów plusowych minusowe, odpowiednią zaś ilość punktów plusowych (z punktami za wpadkę lub wpadki) dzielą się kontrpartnerzy. W każdym zapisie ilość zdobytych punktów plusowych równoważy się z ilością punktów minusowych. Zasady punktowania w postaci tabeli przedstawia ryc. 140.

	DLA ROZ- GRYWAJĄ- CEGO:	DLA KONTR- PARTNERÓW:	ZA NADRÓBKĘ LUB WPADKĘ DLA ROZ- GRYWAJĄCEGO	ZA NADRÓBKĘ LUB WPADKĘ DLA KONTR- PARTNERÓW
PROPOZYCJA I PRZYJĘCIE	4 4 (partner)	4	1 1 (partner)	1
SOLO	12	4	3	1
MISERE	24	8	—	—
ABONDANCE	36	12	6	2
ABONDANCE ATUTOWE	36	12	6	2
MISERE OUVERTE	48	16	—	—
ABONDANCE DECLARÉE	72	24	—	—

Ryc. 140

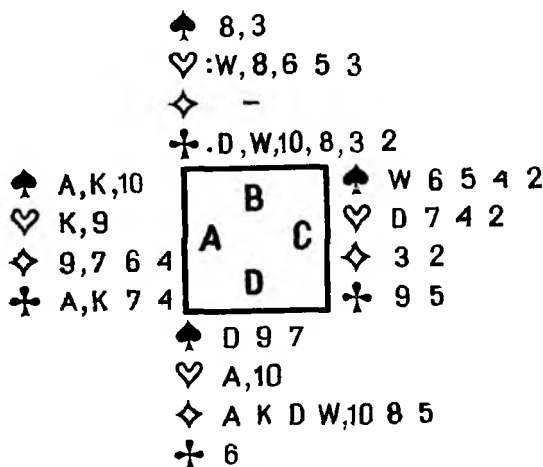
Na przykład za propozycję i akceptację, gdy rozgrywający wzięli dziesięć lew, otrzymują po 6 punktów każdy (4 punkty za rozgrywkę i 2 za nadróbkę), kontrpartnerom zaś zapisuje się po 6 punktów minusowych każdemu.

Za abondance atutową, gdy rozgrywający wziął tylko siedem lew, a więc nie zrealizował swej zapowiedzi, zapisuje mu się 48 punktów minusowych (36 za przegraną rozgrywkę i 12 za dwie wpadki), kontrpartnerom zaś zapisuje się po 16 punktów plusowych każdemu (12 za przegraną rozgrywkę i 4 za dwie wpadki).

Każde rozdanie (rozgrywka) w wiście jest samodzielną partią; grę można przerwać w dowolnym momencie, gdy kolejna rozgrywka dobiegnie końca.

Partia przykładowa:

Rozdawał gracz D; kartą odsłoniętą jest 6 trefl. Układ kart u poszczególnych graczy przedstawia ryc. 141.



Ryc. 141

W licytacji zabierali głos kolejno: A – propozycja, B – pas, C – misère, D – abondance, A – pas, B – pasował już uprzednio, C – pas; D ujawnia, iż jest to abondance w karach. Licytację wygrał więc D – zobowiązał się samemu wziąć co najmniej dziewięć lew z karami jako atuty.

Rozgrywka:

A wychodzi w K trefl, bierze na niego lewę i wychodzi w A trefl. D przebija go bloką karową i ściąga atuty z góry w czterech kolejnych lewach, grając A, K, D, W karo, na które A zrzuca wszystkie swoje kara, B – D i 8 trefl oraz dwa małe kiery, C – dwa kara i dwa małe piki.

Następnie D, w nadziei, że spadną jeszcze jakieś piki i w ten sposób wyrobi sobie decydującą lewę na D pik, wychodzi dalej dwukrotnie w kara (10 i 8). A zrzuca dwa trefle, B – dwa piki, C – dwa małe kiery. W tym momencie rozgrywający orientuje się, iż jedyna jego szansa to wpuścić A do ręki na kiery i oczekiwać na wyrobienie się damy pik. Niestety, tego samego domyślił się także A – i po wyjściu D w A kier zrzucił nań... swego K kier. Ostatnie cztery lewy biorą teraz, niezależnie od tego, w co wyjdzie D, jego przeciwnicy; skutek dobrej gry obronnej kontrpartnerów D nie wypełnia swojej zapowiedzi licytacyjnej, wziął tylko osiem lew zamiast dziewięciu.

D zapisuje się więc 42 punkty minusowe (36 za przegraną rozgrywkę i 6 za jedną wpadkę), przeciwnicy uzyskują po 14 punktów plusowych każdy.

Wist-solo dla trzech osób



Istnieje wiele różnych wariantów wista-solo dla trzech osób. Oto dwa z nich:

Wist-solo trzema kolorami: z talii usuwa się jeden kolor, gra toczy się 39 kartami, każdy z graczy otrzymuje po 13 kart.

Wist-solo czterdziestu kartami: z talii usuwa się 4, 3 i 2 wszystkich kolorów, gra toczy się 40 kartami, każdy z graczy otrzymuje po 13 kart; czterdziesta karta, odsłonięta, wyznacza tylko kolor atutowy i nie bierze udziału w rozgrywce.

W obydwu tych wariantach obowiązuje inne niż przy tradycyjnym wiście-solo dla czterech osób starszeństwo zapowiedzi, a mianowicie: solo, abondance, abondance atutowa, misère, abondance déclarée, misère ouverte.

Nie ma więc propozycji i akceptacji, misère zaś jest starsza od abondance (przeciw dwom tylko, nie trzem kontrpartnerom znacznie trudniej jest je wygrać).

Inaczej wygląda także zapis – punkty minusowe dzieli się przy wygranej rozgrywce nie na trzech, lecz na dwu kontrpartnerów, punkty plusowe zaś, wobec zmian w starszeństwie zapowiedzi w licytacji, zdobywa się odpowiednio inaczej, a mianowicie: za solo – 12 punktów, za abondance i abondance atutową – 24 punkty, za misère – 36 punktów, za abondance déclarée – 48 punktów, za misère ouverte – 72 punkty.

PREFERANS



Dawny francuski wariant wista, szczególnie popularny w Polsce w XIX i w pierwszych latach XX wieku. Jest to dziś gra szczególnie popularna w ZSRR.

Rekwizyty:

Talia kart tak zwana preferansowa (32 karty). Starszeństwo kart: od asa do siódemki. Starszeństwo kolorów w licytacji: bez atu, kiery, kara, trefle piki.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. W kolejnych rozdaniach gracze rozdają karty kolejno.

Każdy z trzech graczy otrzymuje po dziesięć kart, dwie karty pozostają na stole w zakrytym talonie.

Pierwszym etapem każdego rozdania jest licytacja, którą rozpoczyna naręczny rozdający, deklarując ilość lew, którą zobowiązuje się wziąć w rozgrywce, oraz kolor atutowy rozgrywki. Wyższa zapowiedź licytacyjna może być wyższa w kolorze lub w ilości zadeklarowanych lew. Najmniejsza możliwa zapowiedź w licytacji to zobowiązanie wzięcia sześciu lew z kolorem pikowym jako atutowym; najwyższa zapowiedź to zobowiązanie wzięcia wszystkich dziesięciu lew (tak zwany „totus”) w rozgrywce bezatutowej.

Wygrywający licytację (ten z graczy, który zgłosił najwyższą zapowiedź) podejmuje talon ze stołu, okazuje karty w talonie współgrającym i włącza je do swojej ręki. Następnie dwie dowolnie wybrane karty z ręki odkłada znów na stół w zakrytym talonie i składa ostateczną deklarację rozgrywki. Może ona być w innym kolorze lub obejmować inną ilość lew niż deklaracja wygrywająca licytację, musi jednak być od niej wyższa w kolorze lub w ilości lew. Gracz ma prawo w rozgrywce pozostać przy swojej ostatniej zapowiedzi licytacyjnej.

Po złożeniu ostatecznej deklaracji przez rozgrywającego współgrający deklaruje swój udział w rozgrywce. Może on polegać na wistowaniu lub na pasowaniu.

Zapowiedź „wistuję” oznacza zobowiązanie się przeciwnika rozgrywającego do wzięcia w rozgrywce dwu lew (jeśli rozgrywający zobowiązał się wziąć sześć lew) lub jednej lewy (jeśli rozgrywający zobowiązał się wziąć siedem, osiem lub dziewięć lew). Jeśli rozgrywający zobowiązał się wziąć totusa (wszystkie lewy), rozgrywka zawsze odbywa się w pełnym składzie graczy – obydwaj kontrpartnerzy mają obowiązek wistować, lecz żaden z nich nie ma obowiązku wzięcia ani jednej lewy.

Przeciwnik rozgrywającego może spasować, zgłaszając tym samym, że nie chce brać udziału w rozgrywce.

Wówczas drugi przeciwnik rozgrywającego ma dwie możliwości: rozgrywać sam (wówczas w rozgrywce bierze udział tylko 20 kart, tj. karty w rękach rozgrywającego i jego przeciwnika) lub też przywołać pasującego gracza do gry, mówiąc „przywołuję”. Gracz przywołany do gry może zostać przywołany „na ciemno” (bierze udział w rozgrywce z kartami zakrytymi) lub „na widno” (po pierwszym wyjściu odsłania wówczas swoje karty i kładzie je na stole). Gracz przywołany na ciemno sam decyduje, jak rozgrywa; kartami gracza przywołanego na widno dysponuje ten, kto go do gry przywołał.

Gracz przywołujący partnera do gry zobowiązuje się tym samym do wzięcia w rozgrywce czterech lew (jeśli rozgrywający zobowiązał się wziąć sześć lew), dwu lew (jeśli rozgrywający zobowiązał się wziąć siedem lew) lub jednej lewy (jeśli rozgrywający zobowiązał się wziąć osiem lub dziewięć lew).

Jeśli obydwaj przeciwnicy rozgrywającego pasują, rozgrywka nie odbywa się — zapisuje się ją jako wygraną przez rozgrywającego.

W rozgrywce pierwszy wychodzi gracz rozgrywający. Istnieje obowiązek dorzucania do koloru i przebijania atutem w wypadku nieposiadania kart koloru wyjścia. Nie ma obowiązku przebijania starszą kartą. Do kolejnej lewy wychodzi ten gracz, który wziął lewę poprzednią.

Za wygraną rozgrywkę rozgrywający zapisuje sobie odpowiednią ilość punktów do własnej puli, i tak:

- za zadeklarowanie i wzięcie sześciu lew w każdym z kolorów — 10 punktów puli;
- siedmiu lew — 20 punktów;
- ośmiu lew — 30 punktów;
- dziewięciu lew — 40 punktów;
- totusa (dziesięciu lew) — 50 punktów.

Jeśli rozgrywający w rozgrywce weźmie więcej lew, niż zadeklarował ich w licytacji, zapisuje sobie punkty tylko za lewy zadeklarowane w licytacji.

Jeśli rozgrywający nie wykona zobowiązania licytacyjnego (weźmie w rozgrywce mniej lew, niż zapowiedział), zapisuje sobie punkty ujemne (tak zwane „kury”) według następujących zasad:

przy deklaracji sześciu lew za każdą lewą brakującą – 10 kurów;

przy deklaracji siedmiu lew – 20 kurów;

ośmiu lew – 30 kurów;

dziiesięciu lew – 40 kurów;

totusa (dziesięciu lew) – 50 kurów.

Na przykład wpadka bez trzech przy zobowiązaniu wzięcia ośmiu lew, gdy rozgrywający wziął ich pięć – to 90 kurów (3×30); wpadka bez trzech przy zobowiązaniu wzięcia sześciu lew – to 30 kurów (3×10).

Po ukończonej rozgrywce zapisuje się także punkty (tak zwane punkty wistowe) przeciwnikom rozgrywającego. I tak:

za każdą lewą wziętą przy zapowiedzi rozgrywającego na wysokości sześciu lew – 10 punktów;

siedmiu lew – 20 punktów;

ośmiu lew – 30 punktów;

dziiesięciu lew – 40 punktów;

totusa – 50 punktów.

Jeśli rozgrywający nie wykonał w rozgrywce zobowiązania licytacyjnego (wpadł), wówczas wistującemu lub wistującym dolicza się do ilości lew faktycznie zdobytych w rozgrywce także ilość wpadek rozgrywającego. Na przykład rozgrywający zapowiedział siedem lew, wziął pięć, wpadł więc bez dwu. Pierwszy wistujący wziął trzy lewy, uzyskując za nie $[3+2 \text{ (wpadki)}] \times 20$, czyli 100 punktów wistowych; drugi wistujący wziął dwie lewy,

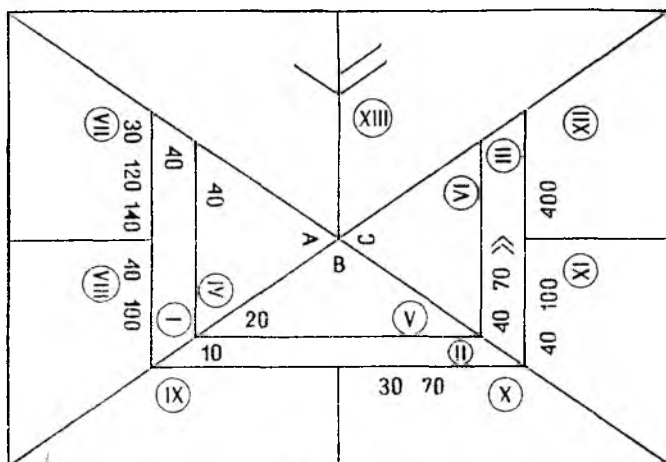
uzyskując za nie $[2 + 2 \text{ (wpadki)}] \times 20$, czyli 80 punktów wistowych.

Oczywiście uzyskanie tylko 50 punktów wistowych za lewę przy zadeklarowanym totusie jest teoretycznie niemożliwe. Aby je zdobyć, trzeba wziąć co najmniej jedną lewę, a ta jest już wpadką dla rozgrywającego. A więc totus bez jednej: $[1 + 1 \text{ (wpadka)}] \times 50$, czyli 100 punktów wistowych.

Przy grze z przywołaniem gracza, który przywołał partnera, zawsze dolicza sobie przy zapisywaniu punktów wistowych dodatkową jedną lewę za przywołanie. Na przykład rozgrywający zapowiedział osiem lew i wziął je, jeden z graczy w rozgrywce spasował, drugi przywołał go na widno, w sumie wzięli dwie lewy – dla wistującego $[2 + 1 \text{ (przywołanie)}] \times 30$, czyli dziewięćdziesiąt punktów wistowych; rozgrywający zapowiedział dziewięć lew, wziął siedem, jeden z graczy w rozgrywce spasował, drugi przywołał go na ciemna, w sumie wzięli trzy lewy – dla wistującego $[3 + 2 \text{ (wpadki)} + 1 \text{ (przywołanie)}] \times 40$, czyli 240 punktów wistowych. Wszystkie punkty zapisuje sobie gracz przywołujący. Gracz przywołany nie zdobywa punktów.

Jeśli gracz wistujący nie wykona w rozgrywce swego zobowiązania (nie weźmie dwu lew przeciwko zapowiedzi sześciu lew lub jednej lewy przeciwko innym zapowiedziom), zapisuje sobie wpadkę lub wpadki tak samo jak rozgrywający (odpowiednią ilość kurów). Na przykład wistujący przeciwko zapowiedzi sześciu lew nie wziął żadnej lewy, choć obowiązywały go dwie; jest to wpadka bez dwu; a więc 20 kurów (po 10 za wpadkę, jak przy grze na poziomie sześciu).

Nie ma wpadki dla wistującego, choćby nawet nie wziął lew lub lewy, które zobowiązał się wziąć w danej rozgrywce, jeśli wziął je drugi wistujący. Na przykład przy zapowiedzi sześciu jeden z wistujących wziął tylko



Ryc. 142

jedną lewą, za to drugi trzy; przy zapowiedzi siedmiu jeden z wistujących nie wziął żadnej lewy, za to drugi – dwie; nie ma wpadek.

Zapis preferansowy prowadzi się w specjalnej tabeli, którą przedstawia ryc. 142.

I – własna pula gracza A;

II – własna pula gracza B;

III – własna pula gracza C;

IV, V, VI – kury graczy (odpowiednio) A, B, C;

VII – punkty wistowe gracza A zdobyte w rozgrywkach przeciwko graczowi B;

VIII – punkty wistowe gracza A zdobyte w rozgrywkach przeciwko graczowi C;

IX, X – punkty wistowe gracza B przeciwko graczom A i C;

XI, XII – punkty wistowe gracza C przeciwko graczom B i A;

XIII – koguty; jeden z nich (dwustronnie znaczone) zgrany.

Jeśli w licytacji wszyscy trzech gracze spasują, nie ma rozgrywki, notuje się natomiast tak zwanego koguta. Przy grze z kogutem wszystkie zapisy za grę (pula, wisty, kury) zostają podwojone. Jeśli przy grze z kogutem rozgrywka zakończy się wpadką rozgrywającego, kogut nie zostaje zgrany, lecz trwa dalej, aż jedna z rozgrywek powiedzie się i kogut zostanie zgrany, co zaznacza się w zapisie. Jeśli w zapisie istnieje więcej niż jeden kogut niezgrany, w jednej rozgrywce zgrywa się tylko jednego koguta.

Gracz, który zdobył już w zapisie 100 punktów własnej puli (zgrał własną pulę), bierze dalej udział w licytacji i w rozgrywkach; jeśli jest rozgrywającym i wygra, ilość punktów, którą wygrał, wpisuje się do puli tego z pozostałych graczy, któremu brak mniej punktów do ukończenia puli (nazywa się to zgrywaniem puli przeciwnika), otrzymując w zamian odpowiednią ilość punktów wistowych na danym graczu w relacji 1:10 (za zgranie na przykład 30 punktów puli – 300 punktów wistowych).

Gdy wszyscy gracze zdobyli już w zapisie wszystkie punkty puli, następuje zgrywanie kurów. Każdy z graczy zgrywa najpierw własne kury, następnie kury przeciwników (w relacji 1 punkt kurowy=1 punkt puli=10 punktów wistowych).

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze mają już zgrane swoje pule i kury. Oblicza się wówczas różnice w punktach wistowych oddzielnie dla gracza A i B, dla gracza B i C oraz dla gracza C i A.

Preferans dla czterech osób



W tym wariantcie gry rozdający karty nie bierze udziału w danej licytacji i rozgrywce (pauzuje). Grają za każdym razem trzech gracze, a więc kolejno BCD, ACD, ABD i ABC.

Jeśli w talonie znajduje się as w kolorze atutowym danej rozgrywki (lub jakkolwiek as przy rozgrywce bez-atutowej), rozdający otrzymuje w zapisie za tę rozgrywkę punkty wistowe na rozgrywającym jak za jedną lewę przy wistowaniu.

Wszystkie inne zasady licytacji, rozgrywki i zapisu – bez zmian.

W a r i a n t p r e f e r a n s a

Można przy grze w preferansa wprowadzić wariant licytacji „na ciemno”. W tym wariacie gracz bierze udział w licytacji, jeśli sam tego chce, nie oglądając własnych kart, licytując na ciemno. Gracz ma prawo w każdym momencie licytacji obejrzeć własne karty – wówczas licytacja staje się zwykłą licytacją na widno.

Jeśli gracz wygrał licytację na ciemno, nie okazuje kart talonu współgrającym, zapis zaś za rozgrywkę (pułła, wisty, kury), zarówno w wypadku wygranej, jak i przegranej, zostaje podwojony dla wszystkich graczy.

Rozgrywka po wygranej licytacji na ciemno przy kucie ma wszystkie zapisy poczwórne (dwukrotnie podwojone).

BRIDŻ



Gra współczesna, wywodząca się pośrednio z różnych gier dawniejszych, takich jak wist, lombr, boston, plafond, wint, cayenne. Niektórzy historycy dopatrują się w dzisiejszym bridżu także znacznych wpływów dawnych gier rosyjskich („bridge” ma być angielskim odpowie-

dnikiem rosyjskiego „biricz”) oraz gier indyjskich i bliskowschodnich (gry pod nazwą „kedyw”, znanej w Konstantynopolu w drugiej połowie XIX wieku).

W swoich dziejach bridż miał wiele różnych wariantów samej gry (także specjalnymi taliami kart, pięcio- i sześciokolorowymi; bridż pięciokolorowy nazywał się „royal” lub „quintract”) i zapisu. W zbliżonej do dzisiejszej postaci zrodził się na przełomie XIX i XX wieku. Pod niektórymi względami bridż jest fenomenem społecznym, nieporównywalnym z niczym innym w dziejach gier. Dzisiaj, w drugiej połowie XX wieku, ponad 50 milionów ludzi umie grać i stale grywa w bridża.

Po roku 1945 przyjął się w całym świecie jednolity bridż międzynarodowy (po angielsku „contract bridge”), którego pierwsze zasady sformułowano w 1915 roku. Zapis międzynarodowy skodyfikował Harold S. Vanderbilt w 1926 roku. W latach trzydziestych do rozpropagowania bridża przyczynił się szczególnie Ely Culbertson, teoretyk i mistrz gry, później Charles Goren i wielu innych.

Zasadom, strategii i taktyce bridża poświęcono wiele broszur i książek w różnych krajach (pełna biblioteka bridżowa obejmowałaby ponad dziesięć tysięcy tytułów); wychodziły i wychodzą specjalne czasopisma bridżowe w wielu językach, także w języku polskim.

W różnych krajach, również i u nas, bridż jest uprawiany jako dziedzina sportu umysłowego – odbywają się oficjalne turnieje i mistrzostwa bridżowe.

Polski Związek Bridża Sportowego jest związkiem sportowym, podporządkowanym Głównemu Komitetowi Kultury Fizycznej.

Przepisy gry, zamieszczone poniżej, oparte są na przepisach gry w bridża zatwierdzonych przez Światową Federację Bridża (WBF – World Bridge Federation) w 1948 roku.

Rekwizyty :

Pełna talia kart (52 karty), zwana także talią bridżową. Do gry używa się zazwyczaj dwu talii, tasowanych i rozdawanych na zmianę.

Starszeństwo kart: od asa do dwójki. Asy, króle, damy, walety i dziesiątki to honory; pozostałe karty to blotki.

Starszeństwo kolorów w licytacji: bez atu, piki, kiery, kara, trefle.

Istnieje zmienny kolor atutowy.

Cel gry :

Osiągnięcie maksymalnej ilości punktów w zapisie za wygraną partię i robra (drugą partię).

Zasady gry :

Bridż jest grą dla czterech osób, dla dwu par. Gracze siedzący naprzeciwko siebie grają wspólnie przeciwko drugiej parze, siedzącej także naprzeciwko siebie.

Pary dobierają się przez losowanie: z zakrytej talii każdy z graczy wyciąga po jednej karcie. Gracz z najstarszą kartą wybiera miejsce; gracz z kartą następną co do starszeństwa jest jego partnerem, siada naprzeciw. Dwaj pozostali są przeciwnikami, zajmują dwa pozostałe miejsca. Wylosowane pary grają wspólnie w ciągu całego robra. Rober jest zamkniętym fragmentem gry, składającym się z dwu dogranych partii (patrz: zapis). Po skończonym robrze odbywa się nowe losowanie. Gracze, którzy tworzyli parę, nie mogą już w tej samej turze grać ze sobą po raz drugi. W trzecim robrze grają ze

sobą ci, którzy jeszcze nie tworzyli pary. Trzy robry stanowią pełny cykl gry, nazywany turą.

Gracz, który wylosował najstarszą kartę, pierwszy rozdaje karty, po przełożeniu ich przez przeciwnika siedzącego po prawej ręce. Karty rozdaje się po jednej, począwszy od przeciwnika z lewej, aż do rozdania całej talii (każdy z grających otrzymuje trzynaście kart). W czasie rozdawania partner rozdającego tasuje drugą talię i kładzie ją po swojej prawej ręce; następnie karty będzie rozdawał przeciwnik siedzący z lewej strony obecnie rozdającego.

Gra w bridża składa się z dwu części: licytacji i rozgrywki. W czasie licytacji ustala się kontrakt, to jest zobowiązanie do wzięcia określonej ilości lew z określonym kolorem jako atutowym lub w bez atu przez tę parę partnerów, która zadeklarowała najwyższy kontrakt.

Lewa składa się z czterech kart dokładanych kolejno przez wszystkich czterech graczy. Zaczyna lewę (wychodzi) ten gracz, który wziął lewę poprzednią, kładąc dowolną ze swoich kart na stół. Pozostali partnerzy dokładają kolejno (w kierunku ruchu wskazówek zegara) po jednej karcie. Obowiązuje dokładanie kart w kolorze wyjścia. Jeśli gracz nie ma zagranego koloru, dokłada dowolną kartę; nie ma obowiązku przebijania atutem.

Lewę zabiera ten z graczy, który dołożył najstarszą kartę w zagranym kolorze. Jeśli któryś z graczy nie miał koloru wyjścia i dołożył atu (przebił), lewa należy do niego. Jeśli więcej niż jeden z graczy dołoży atu, lewa należy do tego, który dołożył najstarszą kartę atutową.

Lewy są własnością obydwu partnerów bez względu na to, który z nich je bierze.

Licytację rozpoczyna rozdający, po nim licytują kolejno (w kierunku ruchu wskazówek zegara) następni gra-

cze. Gracz, na którego przypada kolej licytowania, może powiedzieć „pas” lub dać odzywkę. „Pas” znaczy: „nie licytuję”. Odzywka jest deklaracją kontraktu. Kontrakt obowiązuje do wzięcia tak zwanej książeczki, to jest sześciu lew i ponadto takiej ilości lew, jaka została zadeklarowana w odzywce (jeden pik to zobowiązanie wzięcia siedmiu lew, trzy karo — dziewięciu lew, dwa bez atu — ośmiu lew). Otworzyć licytację można w dowolnym kolorze i na dowolnej wysokości.

Zadeklarowany kontrakt może być przelicytowany przez każdego z graczy wyższą od poprzedniej odzywką, to znaczy odzywką na dowolnej większej wysokości lub na tej samej wysokości, lecz w starszym kolorze. Przelicytować można zarówno odzywkę przeciwnika, jak i partnera.

Licytacja kończy się, gdy po jakiejś odzywce nastąpią trzy kolejne pasy.

Każdy z graczy może w licytacji zabierać głos kilkakrotnie bez względu na to, czy uprzednio pasował, czy też dawał odzywkę; po każdej odzywce pozostali gracze mają jeszcze prawo głosu. Każda odzywka może być ostatecznym kontraktem — staje się nim, gdy pozostali partnerzy pasują.

Dwaj partnerzy mogą przelicytowywać się wzajemnie nawet wtedy, gdy przeciwnicy stale pasują.

Jeśli rozgrywający wpadnie, to znaczy weźmie mniej lew, niż zadeklarował w kontrakcie, nie tylko nic nie zapisuje za wzięte lewy na plus, ale przeciwnicy zapisują na swoje konto punkty za wpadki, to jest za każdą lewą brakującą do zrealizowania kontraktu.

Po każdej odzywce przeciwnik może zalicytować „kontra”. Deklaruje tym, że nie dopuści do wygrania zalicytowanego kontraktu. Po kontrze strona skontrowana może zalicytować „rekontra”, co jest dodatkowym zobowiązaniem zrealizowania kontraktu.

Kontra i rekontra zwiększają zapis. Kontra lub rekontra uprawomocniają się, gdy nastąpią po niej trzy pasy. Każda następna inna odzywka znosi (anuluje) kontrę lub rekontrę. Kolejna nowa odzywka może być kontrolowana i rekontrowana.

Po zakończeniu licytacji przystępuje się do rozgrywki.

Rozgrywającym jest zawsze ten z partnerów strony rozgrywającej, który w czasie licytacji pierwszy zgłosił kolor, w którym gra się odbywa (choćby ostateczny kontrakt w tym kolorze zapowiedział jego partner).

Pierwsze zagranie (wyjście do pierwszej lewy) wykonuje zawsze przeciwnik siedzący po lewej ręce rozgrywającego. Po pierwszym wyjściu partner rozgrywającego wyklada swoje karty odkryte na stół. Wyłożone karty nazywają się dziadkiem lub stołem. Kartami dziadka dysponuje rozgrywający.

Po zgraniu wszystkich trzynastu lew zapisuje się wynik rozdania.

Z a p i s :

Zapis prowadzi się w dwu kolumnach („my” i „oni”) przedzielonych poziomą kreską. Pod kreską zapisuje się punkty za lewy zapowiedziane kontraktem oraz premię za wygranego robra. Wszystkie inne punkty zapisuje się nad kreską.

Za każdą lewę zadeklarowaną w kolorze młodszym (trefle lub kara) – 20 punktów;

za każdą lewę zadeklarowaną w kolorze starszym (kiery lub piki) – 30 punktów;

za pierwszą lewę zadeklarowaną w bez atu – 40 punktów;

za drugą i każdą następną lewę zadeklarowaną w bez atu – 30 punktów.

Robra wygrywa ta strona, która uzyska dwie dograne. Aby osiągnąć dograną, trzeba pod kreską zapisać co najmniej 100 punktów (obojętne, czy punkty te zostaną zapisane za jeden kontrakt, czy w sumie za kilka kolejnych wygranych kontraktów). Zrobienie dogranej oznacza się przez podkreślenie zapisów pod kreską. Przy tym podkreśla się również zapisy przeciwników, ewentualną część punktów do dogranej; grę o dograną obie strony muszą zaczynać znów od zera. Strona, która uzyskała jedną dograną, jest po „partii”. Strona, która nie uzyskała jeszcze dogranej, jest „przed partią”.

Premie za nadróbki, wpadki, kontry, rekontry, szlemiki i szlemy (zalicytowanie i wzięcie 12 lub 13 lew) oraz korony i koronki piszemy nad kreską.

Po zakończeniu robra (osiągnięciu drugiej dogranej przez jedną ze stron) następuje rozliczenie. Polega ono na zsumowaniu wszystkich zapisów każdej strony (zarówno nad kreską, jak i pod kreską). Różnica tych sum podzielona przez sto (z zaokrągleniem do całości) jest ilością punktów wygranych lub przegranych w danym robrze. Każdy z partnerów wygrywa daną ilość punktów od jednego z kontrpartnerów.

Zapis bridżowy:

Zapis pod kreską, tylko za lewy

zapowiedziane	Bez kontry	Z kontra
wygrany kontraktem. Rekontra podwaja zapis z kontra.		

za lewą w treflach	20	40
za lewą w karach	20	40
za lewą w kierach	30	60
za lewą w pikach	30	60
za pierwszą lewą bez atu	40	80
za drugą i dalsze lewy bez atu	30	60

na zrobienie pierwszej dogranej (partii) trzeba 100 punktów

na zrobienie drugiej dogranej (robra) trzeba 100 punktów

Zapis nad kreską (rekontra podwaja zapis z kontrą)	Bez kontry	Z kontrą
nadróbki (każda lewa ponad zadeklarowany kontrakt)		
przed partią	Tyle, co za lewy	100
po partii	Tyle, co za lewy	200
	Bez kontry	Z kontrą
wpadki (lewy brakujące do kontraktu)		
przed partią — pierwsza wpadka	50	100
przed partią — każda następna wpadka	50	200
po partii — pierwsza wpadka	100	200
po partii — każda następna wpadka	100	300
Zapis nad kreską, nie podwajany przez kontrę ani rekontrę		
kara za nieudaną kontrę przed partią i po partii		50
premia za drugą dograną (robra)		
jeśli przeciwnicy mają pierwszą dograną		500
jeśli przeciwnicy nie mają pierwszej dogranej		700
premia za wzięcie licytowanego szlemika (12 lew)		
przed partią		500
po partii		750
premia za wzięcie licytowanego szlema (13 lew)		
przed partią		750
po partii		1 500
premia dla posiadacza czterech honorów atutowych (koronki)		100
premia dla posiadacza pięciu honorów atutowych (korony) lub czterech asów przy grze bezatutowej		150

Booby



Wariant gry dla trzech osób, opracowany w 1942 roku przez angielskiego znawcę i autora w dziedzinie gier Huberta Phillipsa.

Rekwizyty:

Talia bridżowa (52 karty).

Zasady gry:

Każdy z trzech grających otrzymuje po 17 kart, ostatnia karta zostaje zakryta; odłożona na stół, stanowi pierwszą kartę dziadka.

Przed rozpoczęciem licytacji każdy z grających ze swoich kart w rękę odłącza cztery dowolnie wybrane karty i odkłada je zakryte na stół. W ten sposób na stole znajduje się w sumie zakryte trzynaście kart, stanowiących pełną rękę dziadka.

Każdy z graczy gra na własny rachunek.

Licytację rozpoczyna gracz siedzący po lewej ręce rozdającego. Licytacja przebiega według zasad licytacji w bridżu czteroosobowym, z jednym uzupełnieniem: istnieje zapowiedź nullo.

Zalicytowanie nullo oznacza zobowiązanie niewzięcia więcej niż sześciu lew przez rozgrywającego w rozgrywce bez atu. Dwa nullo to zobowiązanie niewzięcia więcej niż pięciu lew, odpowiednio trzy nullo – czterech lew, cztery nullo – trzech lew, pięć nullo – dwu lew, sześć nullo – jednej lewy (szlemik w nullo) oraz siedem nullo (zobowiązanie nie wzięcia ani jednej lewy, szlem w nullo).

Zapowiedź nullo jest w licytacji starsza niż zapowiedź kierowa, młodsza niż zapowiedź pikowa. Za wygranie jednego nullo otrzymuje się w zapisie 30 punktów.

Gracz, który wygrał licytację (zapowiedział najwyższą grę), prowadzi rozgrywkę wraz z dziadkiem, którego karty zostają ułożone naprzeciw rozgrywającego.

Pierwszy wychodzi gracz po lewej ręce rozgrywającego. Po pierwszym wyjściu karty dziadka zostają odkryte.

Rozgrywka przebiega identycznie jak w bridżu czteroosobowym.

Partia przykładowa:

Grają A, B i C. Rozdawał C. W wyniku rozdania pierwszą kartą dziadka, zakrytą, jest A kier, trzej gracze zaś mają w ręku następujące karty:

gracz A: A, 7, 5 i 3 pik, 10, 5, 4 i 2 kier, W, 9, 8, 4, 3 i 2 karo, W, 4 i 2 trefl;

gracz B: K, D, W, 10, 8, 6 i 2 pik, D, W i 3 kier, K, D i 10 karo, 10, 8, 6 i 3 trefl;

gracz C: 9 i 4 pik, K, 9, 8, 7 i 6 kier, A, 7, 6, 5 karo, A, K, D, 9, 7 i 5 trefl.

Gracz A decyduje się licytować nullo i wobec tego zrzuca do dziadka swoje cztery kiery. Gracz B, zamierzając licytować pikli, zrzuca do dziadka swoje cztery trefle. Gracz C uznaje swoją kartę za zbyt słabą, by brać udział w licytacji; do dziadka zrzuca swoje dwa piki oraz 6 i 5 karo.

Po przeprowadzeniu tej manipulacji układ kart przedstawia się następująco:

gracz A: A, 7, 5 i 3 pik, W, 9, 8, 4, 3 i 2 karo, W, 4 i 2 trefl;

gracz B: K, D, W, 10, 8, 6 i 2 pik, D, W, 3 kier, K, D i 10 karo;

gracz C: K, 9, 8, 7 i 6 kier, A i 7 karo, A, K, D, 9, 7 i 5 trefl;

dziadek: 9 i 4 pik, A, 10, 5, 4 i 2 kier, 6 i 5 karo, 10, 8, 6 i 3 trefl.

Licytację rozpoczyna gracz A od wysokiej zapowiedzi „cztery nullo” (której wykonanie oznacza zrobienie partii). Gracz B, po rozważeniu możliwości załicytowania czterech pików, decyduje się spasować. Gracz C, grający cały czas bardzo ostrożnie, także pasuje.

Rozgrywane więc będzie cztery nullo; wychodzi gracz B; gracze w rozgrywce siedzą, poczynając od lewej, w następującym porządku: B, dziadek, C, A (rozgrywający).

B wychodzi w króla pik, z dziadka spada 9 pik, C zrzuca A karo, A bierze lewą na A pik.

A wychodzi w 2 karo, B kładzie K karo, z dziadka spada 6 karo, C dorzuca 7 karo.

B po chwili namysłu wychodzi w D karo, pragnąc przeciąć łączność między rozgrywającym a dziadkiem. Rozgrywający będzie przecież musiał wziąć jeszcze jedną lewą w pikach — jeśli gracz C potrafi zmusić rozgrywającego do wzięcia jednej lewy kierowej i jednej treflowej, będzie to oznaczało wpadkę.

Na D karo spada 5 karo z dziadka, A trefl od gracza C i W karo od rozgrywającego.

B nie może wyjść w swoje trzecie karo, gdyż umożliwiłby

dziadkowi rzucenie A kier, B wychodzi więc w D kier. Z dziadka spada 10 kier, gracz C rzuca 9 kier, rozgrywający zaś W trefl.

Teraz B wychodzi w W kier, dziadek bierze lewę na A kier, rozgrywający rzuca z ręki 7 pik i w następnym wyjściu wychodzi z dziadka 4 pik, którą zabija 5 pik. Gracz B zrzucił 2 pik — rozgrywający ma więc już trzy lewy. Nic to jednak nie szkodzi — po wyjściu w małe karo nie weźmie już ani jednej lewy, wygrywa swoją zapowiedź: cztery nullo.

Po analizie rozkładu można stwierdzić, iż gracz B wygrałby cztery piki, gracz C zaś nawet pięć trefli — nie wystarczyło im odwagi w licytacji.

Nullo



Wariant gry dla dwóch osób szczególnie chętnie uprawiany w Wielkiej Brytanii.

Gracze rozdają karty w kolejnych rozgrywkach na zmianę. Każdy z graczy otrzymuje po 13 kart, reszta (26 kart) pozostaje zakryta w talonie.

Po rozdaniu kart przeciwnik rozdającego ma prawo wymienić dowolną ilość kart z ręki, rzucając je zakryte na stół i tę samą ilość kart biorąc z zakrytego talonu. Gracz ten nie ma obowiązku wymiany nawet jednej karty; może — jeśli chce — wymienić nawet wszystkie trzynaście kart. Po wymianie kart przez przeciwnika wymienia karty rozdający.

Po zakończeniu wymiany kart rozdający rozpoczyna licytację. Jeśli w licytacji obydwaj gracze spasują, rozdanie jest nieważne; karty tasuje się i rozdaje po raz wtóry.

W licytacji poza tradycyjnymi zapowiedziami bridżowymi istnieje zapowiedź „nullo”, to jest zobowiązanie się do wzięcia nie więcej niż sześciu lew (jedno nullo), pięciu (dwa nullo) i tak dalej aż do szlemika i szlema w nullo (wzięcie tylko jednej i niewzięcie żadnej lewy).

Za jedno nullo w zapisie liczy się trzydzieści punktów

pod kreską. Zapowiedź w nullo jest starsza od zapowiedzi karowej, lecz młodsza (choć ma tę samą wartość) od zapowiedzi kierowej.

Po zakończeniu licytacji wychodzi przeciwnik rozgrywającego (tego z graczy, który wygrał licytację).

Wszystkie lewy są dwukartowe (karta wyjścia i karta dorzucona).

Wszystkie pozostałe zasady rozgrywki i zapisu – jak w bridżu tradycyjnym.

Szlem



Gra współczesna, opracowana w 1951 roku przez amerykańskiego inżyniera i twórcę wielu gier, Sidneya Sacksona z Nowego Jorku.

Gra przyjęła się w USA i w niektórych innych krajach wśród amatorów gier licytacyjnych.

Rekwizyty:

Talia skatowa (32 karty). Starszeństwo kart: od asa do siódemki. Starszeństwo kolorów kart (tylko w licytacji): piki, kiery, kara, trefle. Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry:

Każde rozdanie składa się z dwu części: rozdawania kart wraz z licytacją oraz rozgrywki.

Gracze rozdają karty na zmianę; licytację rozpoczyna zawsze przeciwnik rozdającego.

Licytację prowadzi się, zapowiadając ilość punktów, które gracz licytujący zobowiązuje się osiągnąć w rozgrywce. Obowiązkiem rozgrywającego jest wziąć pięć lew; wszystkie lewy powyżej obowiązkowej ilości są już punktowane w zależności od zadeklarowanego przez gra-

cza koloru atutowego rozgrywki (bez atu – 10 punktów; piki i kiery – 8 punktów, kara i trefle – 6 punktów). Istnieje w licytacji i w rozgrywce tak zwana gra „nullo”: zobowiązanie przy rozgrywce bezatutowej, iż gracz licytujący i rozgrywający nullo weźmie tylko 4 lewy (1 nullo), 3 lewy (2 nullo), 2 lewy (3 nullo), 1 lewą (4 czyli szlemik w nullo) lub też nie weźmie ani jednej lewy (5 czyli szlem w nullo).

Licytacja odbywa się w trzech turach – w pierwszych dwu z nich każdy z graczy ma prawo tylko do jednej odzywki (zapowiedzi); w trzeciej turze licytacja toczy się aż do jej zakończenia (spasowania przez jednego z graczy).

Początkowo każdy z graczy otrzymuje po dziesięć kart (rozdawane po dwie karty). Odbywa się pierwsza tura licytacji. Następnie każdy z graczy otrzymuje po dwie karty i odbywa się druga tura licytacji. Następnie każdy z graczy otrzymuje jeszcze po dwie karty i odbywa się trzecia i ostatnia tura licytacji.

Następnie każdy z graczy otrzymuje po dwie ostatnie karty. Przed ich otrzymaniem gracz, który wygrał licytację, zobowiązany jest ujawnić, jaki kolor będzie rozgrywał. Jego przeciwnik ma prawo skontrolować; może teraz nastąpić przejście na inny kolor lub rekontra.

Każdy z graczy ma więc po zakończeniu licytacji i rozdawania kart po 16 kart w ręku. Przed rozpoczęciem rozgrywki zostają one przez każdego z graczy według jego swobodnego uznania rozbite na dwie części: 13 kart w ręku oraz 3 karty odłożone i zakryte na stole, stanowiące tak zwaną rezerwę gracza.

W rozgrywce pierwsze sześć rozgrywanych lew to lewy czterokartowe – do każdej z nich każdy z graczy na zmianę dorzuca dwie karty z ręki, lewą bierze ten z graczy, który dorzucił najstarszą kartę (przykładowo: wychodzi gracz A, dorzuca gracz B, dorzuca gracz A, do-

rzuca gracz B – najstarszą kartę dorzucił, pierwszą ze swoich dwu kart, gracz B – i on bierze lewą.

Istnieje obowiązek dorzucania do koloru (lecz tylko kart posiadanych w ręku – karty z rezerwy nie biorą udziału w rozgrywce w jej pierwszym etapie!). Nie ma obowiązku dorzucania starszej karty w kolorze ani też obowiązku przebijania w wypadku nieposiadania koloru.

Siódma lewa w rozgrywce – ostatnia lewa rozgrywana kartami z ręki – jest już lewą dwukartową (bierze ją gracz, który do tej lewy dorzucił starszą kartę).

Po rozegraniu kart z ręki gracze rozgrywają karty z rezerwy, stanowiące trzy kolejne lewy dwukartowe. Obowiązek dorzucania do koloru istnieje i w tych lewach.

Po zakończeniu licytacji gracz posiadający na ręku odpowiednie karty otrzymuje premie za korony i koronki (honory) zapisywane, podobnie jak w bridżu, nad linią. Pod linią, podobnie jak w bridżu, zapisuje się tylko punkty osiągnięte w licytacji i rozgrywce. Premie za korony, za licytowane i wygrane szlemiki i szlemy, za wygrane gry z kontrą i rekontrą oraz za partię i robra zapisuje się nad linią. Gdy jeden z przeciwników zrobi drugą z kolei partię (robra), sumuje się wszystkie zdobyte punkty obydwu graczy – różnica ich stanowi przegraną.

W licytacji w czasie pierwszych dwu jej tur każdy z graczy ma prawo przelicytować swego przeciwnika co najwyżej o pięć punktów. Jeśli jeden z przeciwników wcześniej spasuje, drugi gracz ma prawo w kolejnych turach licytacji przelicytowywać swoje własne zapowiedzi z poprzedniej tury także co najwyżej o pięć punktów. Każdy z grających ma prawo jednak zalicytować szlemika lub szlema w dowolnym kolorze, niezależnie od ilości punktów, które poprzednio zalicytował przeciwnik.

W wypadku gry przegranej gracz przegrywający traci pewną ilość punktów, zależną od różnicy między ilością

punktów zaliczowanych a zdobytych w rozgrywce (na przykład: gracz zaliczył 20 punktów, rozgrywał kiery i zdobył 7 lew, a więc tylko dwie ponad obowiązkowe pięć, czyli $(2 \times 8, \text{wartość kierów})$ 16 punktów. Przegrał więc 4 punkty – od tej ilości oblicza mu się punkty karne w zależności od stanu partii.

Za szlemiki i szlemy nie zaliczowane oraz za nadróbki nie otrzymuje się żadnych premii.

Z a p i s :

Partia składa się z 20 punktów; rober – z dwu partii.

Wartość każdej lewy ponad pięć: w bez atu i w nullo – 10 punktów; w pikach i w kierach – 8 punktów; w karach i w treflach – 6 punktów.

Premia za robra po dwu partiach – 150 punktów. Premia za robra po trzech partiach – 100 punktów.

Premie szlemikowe i szlemowe: za szlemika przed partią – 100 punktów, po partii – 150 punktów; za szlema przed partią – 200 punktów, po partii – 300 punktów.

Za grę wygraną z kontrą przed partią – 25 punktów, po partii – 40 punktów. Z rekontrą – podwójnie.

Za grę przegraną: przed partią – 3 razy ilość punktów niedogranych; z kontrą – 10 razy ilość punktów niedogranych, z rekontrą – 20 razy ilość punktów niedogranych; po partii – 5 razy ilość punktów niedogranych; z kontrą – 15 razy ilość punktów niedogranych; z rekontrą – 30 razy ilość punktów niedogranych.

Premie za korony i koronki (honory): przy bez atu – za cztery asy – 40 punktów, za trzy asy – 30 punktów; przy nullo – za cztery siódemki – 40 punktów; za trzy siódemki – 30 punktów. Przy grze kolorowej za sekwencję w kolorze atutowym: czterokartową – 15 punktów, pięciokartową – 30 punktów, sześciokartową – 45 punktów, siedmiokartową – 60 punktów; ośmiokartową (pełny kolor) – 75 punktów.

Partia przykładowa:

Po rozdaniu pierwszych 20 kart (po dziesięć dla każdego z graczy) gracz A ma w ręku:

W, 10 i 7 pik, D, W i 9 kier, K karo, D, 10 i 9 trefl;

gracz B ma w ręku:

D i 9 pik, K i 10 kier, D, 10, 9 i 7 karo, A i 7 trefl.

Ponieważ rozdawał gracz B, licytację rozpoczyna A — od minimalnej zapowiedzi 6 punktów. B utrzymuje się w licytacji niską zapowiedzią 8 punktów — i na tym kończy się pierwsza tura licytacji, gracze otrzymują po dwie dalsze karty. Gracz A otrzymuje A pik i 8 trefl, gracz B — A karo i 8 kier.

W drugiej turze licytacji gracz A utrzymuje się dalej na najniższym możliwym poziomie zapowiedzią 9 punktów (zaledwie o jeden punkt więcej od poprzedniej zapowiedzi), gracz B natomiast czuje szansę zrobienia partii (w oparciu o mocny już posiadany kolor karowy), licytuje więc maksymalnie — 14 punktów (o pięć więcej od poprzedniej zapowiedzi). Na tym kończy się druga tura licytacji, gracze otrzymują po dwie dalsze karty. Gracz A otrzymuje W karo i K trefl, gracz B — A kier i W trefl.

W trzeciej i ostatniej już turze licytacji gracz A ma wyraźnie słabszą kartę — pasuje; gracz B natomiast widzi możliwość zrobienia partii, może jednak zalicytować maksymalnie o 5 punktów więcej niż uprzednio, a więc tylko 19 punktów, co nie wystarczy dla zrobienia partii. B decyduje się spróbować, licytuje szlemika w karach (24. punkty); ponieważ gracz A już spasował, jest to koniec licytacji. Dopiero teraz gracz B ujawnia, w jakim kolorze będzie rozgrywał (w karach).

Gracz A kontruje. Gracz B chętnie zamieniłby teraz kolor rozgrywki, ponieważ jednak 24 punkty w kierach nie stanowią szlema (lecz tylko trzy kiery), nie może zmienić koloru i pasuje. Następuje rozdanie pozostałych czterech kart, z których gracz A otrzymuje K i 8 pik, gracz B zaś 8 karo i 7 kier.

Gracz B deklaruje czterokartowy sekwens w kolorze atutowym (od 10 do 7 w karach) i otrzymuje za niego 15 punktów premii.

Teraz gracze rozbijają swoje karty na dwie grupy: karty w ręku (po 13) i karty w rezerwie (po 3). Gracz A umieszcza w rezerwie A pik oraz K karo i W karo; gracz B umieszcza w rezerwie D pik, A karo i D karo.

Wychodzi gracz A — w 8 pik, B dorzuca 9 pik, A — króla pik i B przebija 10 karo, biorąc w ten sposób pierwszą lewę.

Teraz wychodzi gracz B — w 8 karo. Gracz A zrzuca 7 pik, gracz B — 7 karo, gracz A — 10 pik. Lewę bierze B i wychodzi w 10 kier; gracz A bije ją W kier, gracz B — A kier, gracz A dorzuca 9 kier — i lewą znów wziął B.

Teraz B wychodzi w 8 kier, gracz A dorzuca D kier, B bije ją K kier i gracz A, nie mając atutów ukrytych w rezerwie, musi coś zrzucić — dorzuca więc 8 trefl.

Gracz B wziął już czwartą lewą, wychodzi teraz w wyrobioną 7 kier, gracz A dorzuca 9 trefl, gracz B ma możliwość wyrzucenia swojej przegrywającej karty, 7 trefl, gracz A dorzuca W pik. Szóstą i ostatnią czterokartową lewą (także dla gracza B) stanowią jego A i W trefl oraz 10 i D trefl z ręki gracza B.

Siódma lewa, już tylko dwukartowa, należy także do gracza B (9 karo i K trefl).

Teraz obydwaj gracze biorą do ręki swoje karty rezerwowe i rozgrywają ostatnie trzy lewy, wszystkie dwukartowe. Wychodzi gracz B, który wziął ostatnią lewą.

Wyjściem w D pik wpuszcza on gracza do ręki na A pik i za to inkasuje ostatnie dwie lewy na A i D karo niezależnie od wyjścia przeciwnika.

Gracz B wziął więc w rozgrywce 9 lew — cztery lewy ponad obowiązujące pięć, co stanowi w treflach (4×6) 24 punkty — tyle, ile zaliczył. Wygrał więc grę.

W zapisie gracz A nie otrzyma punktów, gracz B zaś otrzyma 48 punktów pod linią (szlemik w trefle z kontrą wygrany) oraz niezależnie od posiadanych już 15 punktów za koronkę (sekwens) atutową jeszcze 25 punktów za grę wygraną z kontrą i sto punktów za zaliczowanego i zrobionego szlemika.

W sumie w jednej rozgrywce gracz B uzyskał 188 punktów i przewagę nad przeciwnikiem (zrobił partię).

Chiński bridż



Wariant gry.

Gracze rozdają karty w kolejnych rozgrywkach na zmianę.

Rozdający najpierw daje przeciwnikowi i sobie po cztery karty zakryte, następnie rozdaje pozostałe 44 karty (po 22) również zakryte.

Po rozdaniu kart każdy z grających wybiera ze swoich 22 kart zakrytych dowolne 11, które odkrywa (widoczne dla przeciwnika), umieszczając na każdej karcie zakrytej jedną kartę odkrytą. Cztery karty otrzymane uprzednio są kartami w ręku.

Rozdający deklaruje rodzaj i wysokość gry; jego przeciwnik może tę zapowiedź tylko skontrolować lub spasować. Po kontrze rozdający może zrekontrować lub zmienić zapowiedź na inną, wyższą.

Do pierwszej lewy wychodzi zawsze przeciwnik rozdającego. Wszystkie lewy są czterokartowe (po dwie rzutki na zmianę u każdego z graczy); lewą bierze ten z graczy, który dorzucił do danej lewy najstarszą kartę.

W rozgrywce biorą udział odkryte karty na stole oraz karty w ręku każdego z graczy. Istnieje obowiązek dorzucania do koloru, nie ma obowiązku przebijania ani starszą kartą, ani atutem w przypadku nieposiadania koloru wyjścia.

Po zgraniu odkrytej karty ze stołu należy natychmiast odkryć znajdującą się pod nią kartę, dotąd zakrytą, która bierze udział w dalszej rozgrywce (od następnej kolejnej lewy).

Zasady zapisu – jak w bridżu tradycyjnym.

Bridż dwuosobowy



Wariant gry opracowany w 1954 roku przez angielskiego znawcę i twórcę nowych gier, Kennetha Konstama.

Gracze rozdają karty w kolejnych rozgrywkach na zmianę. Rozdający rozdaje cztery razy po 13 kart – sobie, przeciwnikowi oraz na stół. Jeden z pakietów kart na stole jest tak zwany dziadkiem zakrytym (karty pozostają zakryte), drugi – dziadkiem odkrytym (karty zostają odkryte po zakończeniu rozdawania).

Licytację rozpoczyna zawsze rozdający, któremu w pierwszej odzywce nie wolno pasować. Wraz z pierwszą zapowiedzią licytacyjną rozdający deklaruje, z którym dziadkiem będzie toczyła się rozgrywka: odkrytym czy zakrytym. Decyzja ta jest obowiązująca niezależnie do tego, kto wygra licytację.

Licytacja toczy się w kolejnych zapowiedziach do chwili, gdy jeden z licytujących spasuje.

Do pierwszej lewy wychodzi zawsze przeciwnik wygrywającego licytację. Przed wyjściem do pierwszej lewy karty na stole zostają umieszczone we właściwy sposób (karty grającego dziadka naprzeciw rozgrywającego); po pierwszym wyjściu zostają odkryte również karty zakrytego dziadka. Rozgrywka toczy się więc z 26 kartami odkrytymi na stole.

Zasady zapisu – jak w bridżu tradycyjnym.

TUZATU



Gra dla czterech osób (dwie przeciwko dwom), wywodząca się z Francji („tous atouts”), która przyjęła się głównie na obszarze języka angielskiego.

Gracze rozdają karty w kolejnych rozgrywkach na zmianę. Każdy z grających otrzymuje po trzynaście kart. Do pierwszej lewy wychodzi zawsze naręczny rozdającego; po pierwszym wyjściu partner rozdającego wyklada swoje karty odkryte na stole (jest dziadkiem, jego kartami w rozgrywce dysponuje rozdający).

W momencie pierwszego wyjścia kolorem atutowym są kiero do chwili, gdy zostanie zgrany ostatni kier. Wówczas, od następnej kolejnej lewy, kolorem atutowym stają się kara do chwili, gdy zostanie zgrane ostatnie karo. Wówczas od następnej kolejnej lewy kolorem atutowym stają się trefle.

Po zakończeniu rozdania zapisuje się jego wyniki. Dla partnerów, którzy zdobyli więcej niż sześć lew – po jednym punkcie za każdą lewę powyżej sześciu (za siedem lew – jeden punkt, za osiem – dwa punkty i tak dalej aż do siedmiu punktów za zdobycie wszystkich trzynastu lew). Dla partnerów, którzy w swoich lewach zdobyli asa karowego, treflowego lub pikowego – po jednym punkcie za każdego zdobytego asa.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach do chwili, gdy jedna ze stron zdobędzie dziesięć punktów w zapisie – ta strona wygrywa całą grę.

SKAT



Gra szczególnie popularna w Niemczech, ale znana także w całym świecie; u nas w skata grywa się głównie na Śląsku.

Skat powstał w pierwszych latach dziewiętnastego wieku z udanego połączenia reguł kilku innych, starszych gier (taroka, trappoli, lombra, kopy, solo) oraz nowych zasad. Pierwsze zasady gry ustalił notariusz i adwokat Fryderyk Ferdynand Hempel z Altenburga. Carl Neefe w roku 1817 wprowadził typowy dla skata i unikalny w grach karcianych rachunek matadorów (szczytów). Jednolite reguły gry ustalone zostały na pierwszym Kongresie Skatowym w sierpniu 1886 roku w Altenburgu (dziś w NRD), nazywanym odąd „miastem skata”.

Przepisy gry, zamieszczone poniżej, oparte są na „Kodeksie skatowym”, uchwalonym i uzupełnianym na kolejnych kongresach skatowych w Altenburgu w latach 1927, 1932, 1937 oraz na orzeczeniach tak zwanego „Sądu Skatowego”, który rozstrzyga sprawy sporne między graczami, nadsyłane z całego świata, i działa od listopada 1963 roku, oczywiście także w Altenburgu.

Rekwizyty:

Talia kart tak zwana skatowa (32 karty, od asa do siódemki). Starszeństwo kart: as, dziesiątka, król, dama, dziewiątka, ósemka, siódemka. Walety pełnią rolę specyficzną, są zawsze (poza rozgrywkami zerowymi) atutami. Starszeństwo kolorów: trefle, piki, kiery, karo. Wartość obliczeniowa kolorów: trefle – 12, piki – 11, kiery – 10, karo – 9.

Przy grze w skata poszczególne karty i kolory kart noszą różne nazwy, tradycyjnie związane z tą grą. I tak:

trefle to inaczej żołędź, krzyże, krajce;

piki to inaczej liście, wino, zieleń;

kiery to inaczej serce, czerwień;

karo to inaczej dzwonki, szele.

As to inaczej tuz. Dama to inaczej wyżnik lub ober. Wreszcie walet to inaczej niżnik, unter, chłopiec, bubek lub dupek.

Wartość punktowa kart: as – 11, dziesiątka – 10, król – 4, dama – 3, walet – 2.

Zasady gry:

Każde rozdanie składa się z dwu etapów: licytacji (rajcowania, zapowiedzi) i rozgrywki.

Celem gry jest osiągnięcie w kolejnych wygranych rozdaniach maksymalnej ilości punktów obliczeniowych.

Rozdanie jest wygrane przez gracza, jeśli w jego lewach (wziątkach) znajduje się co najmniej 61 punktów w poszczególnych kartach łącznie (wyjątkiem są rozgrywki zerowe).

Każdy z grających otrzymuje po dziesięć kart; na stole pozostają zakryte dwie karty (zwane talonem, tajlonem, renonsem lub skatem). Karty rozdaje się w następujący sposób: każdemu graczowi po trzy, dwie do ta-

lonu, każdemu graczowi po cztery i każdemu graczowi po trzy.

Gracz po lewej ręce rozdającego jest graczem na przodku (przodkiem), drugi – graczem na środku (środkiem, sam rozdający – graczem na zadku (zadkiem).

Licytację (rajcowanie) rozpoczyna zawsze środek, licytując się z przodkiem; gdy jeden z tych graczy spasuje, do licytacji z pozostałym włącza się zadek. Gdy przodek i środek od razu spasuują, zadek może zapowiedzieć grę na najniższym poziomie. Gdy wszyscy trzech gracze spasuują, tasuje się karty i rozdaje je powtórnie.

Wygrywa licytację (zostaje solistą, rozgrywa sam przeciwko dwu pozostałym) ten z graczy, który zapowie najwyższą ilość punktów obliczeniowych.

Najniższa możliwa do uzyskania ilość punktów obliczeniowych w jednym rozdaniu to 18, najwyższa – 360.

W skacie istnieją dwie klasy i trzy rodzaje rozgrywek.

Pierwsza klasa to rozgrywki „na widzianego” (z podjęciem talonu). Gracz, który decyduje się na tę rozgrywkę, ma prawo podjąć talon, dwie karty w talonie dołączyć do swych dziesięciu kart w ręku i następnie dowolnie wybrane dwie karty z ręki odłożyć znów zakryte do talonu. Karty te nie biorą udziału w rozgrywce, lecz zawarte w nich punkty liczą się dla solisty.

Druga klasa to rozgrywki z ręki („na niewidzianego”, bez podjęcia talonu). Gracz, który decyduje się na tę rozgrywkę, nie podejmuje ani też nie ogląda talonu. Karty w talonie nie biorą udziału w rozgrywce, lecz zawarte w nich punkty liczą się także dla solisty. Przy grze z ręki rozgrywający uzyskuje jeden dodatkowy współczynnik do obliczenia wartości gry.

Niezależnie od tego, kto wygrał licytację i jaką zapowiedział grę, pierwszym wychodzącym w rozgrywce jest zawsze przodek. Obowiązuje dorzucanie do koloru;

gdy koloru brak na rękę, nie ma obowiązku przebijania, można rzucić dowolną kartę.

W każdej klasie rozgrywek skatowych istnieją trzy rodzaje rozgrywek: kolorowe, zerówki (null) i waletówki (grand).

W rozgrywkach kolorowych istnieje jednaście kart atutowych (cztery walety oraz siedem kart koloru). W waletówkach istnieją tylko cztery karty atutowe (walety), wszystkie pozostałe kolory są równoważne. W zerówkach nie ma w ogóle koloru ani kart atutowych, zmienia się także starszeństwo kart. W zerówkach starszeństwo kart jest następujące: as, król, dama, walet, dziesiątka, dziewiątka, ósemka, siódemka, as.

Wartość gry kolorowej oblicza się, uwzględniając zasadniczą wartość koloru atutowego oraz ilość posiadanych lub nieposiadanych waletów i kart koloru atutowego w nieprzerwanym szeregu hierarchicznym (tak zwanych szczytów lub matadorów).

Jeśli gracz ma na rękę waleta treflowego, gra zawsze „z” (jednym szczytem lub z większą ich ilością). Jeśli gracz nie ma na rękę waleta treflowego, gra zawsze „bez” (jednego szczytu lub bez większej ich ilości).

Na przykład: gracz ma na rękę waleta treflowego, waleta kierowego, waleta karowego oraz asa, dziesiątkę, króla i ósemkę kier — gra kiery „z jednym” (szereg atutów jest przerwany brakiem waleta pik; gracz ma w ręku tylko jedną kartę szczytową).

Gdy gracz ma na rękę wszystkie cztery walety, asa, kier, króla kier i damę kier — gra kiery „z pięcioma” (ma pięć kart szczytowych; szereg atutów przerwany jest dopiero brakiem dziesiątki kier).

Gdy gracz ma na rękę waleta pik, waleta kier, waleta karo, asa kier, dziesiątkę kier i króla kier — gra kiery „bez jednego” (brak pierwszej karty szczytowej, naj-

wyższej karty atutowej, waleta trefl, czyli dupka żółtego, zwanego często „starym”).

Gdy gracz ma na ręku dziesiątkę kier, króla kier, damę kier i ósemkę kier — gra kiery „bez pięciu” (brak pięciu kart szczytowych: czterech waletów i asa kier).

Oczywiście identycznie jest we wszystkich innych kolorach atutowych; walety są przecież zawsze atutami.

Za wygraną grę kolorową „na widzianego” (uzyskanie w rozgrywce powyżej 61 punktów w zdobytych lewach) gracz otrzymuje tę ilość punktów obliczeniowych, która powstaje z pomnożenia sumy współczynników za grę i posiadane lub nie posiadane szczyty przez wartość obliczeniową koloru rozgrywki. Za wygraną grę gracz otrzymuje jeden współczynnik.

Na przykład:

kiery bez dwu = 2 (bez dwu) + 1 (za wygraną) razy 10 (wartość kierów) = $3 \times 10 = 30$ punktów obliczeniowych;

kiery z dwoma = 2 (z dwoma) + 1 (za wygraną) razy 10 (wartość kierów) = $3 \times 10 = 30$;

piki z pięcioma = $(5 + 1) \times 11 = 66$;

trefle bez trzech = $(3 + 1) \times 12 = 48$;

trefle z ośmioma = $(8 + 1) \times 12 = 108$.

Istnieją dodatkowe dwa stopnie wygranej. Gdy rozgrywający zdobędzie w rozgrywce (w lewach) ponad 89 punktów (przeciwnicy solisty nie mają w swoich lewach łącznie 31 punktów), jest to wygrana z tak zwanym „krawcem” (przeciwnicy solisty są „krawcami” lub „nie-dożywionymi”). Za wygraną z krawcem dolicza się wygrywającemu jeden współczynnik więcej za grę.

Na przykład:

kiery bez dwu wygrane z krawcem = 2 (bez dwu) + 1 (za wygraną) + 1 (za krawca) razy 10 (wartość kierów) = $4 \times 10 = 40$;

piki z pięcioma i krawcem = $(5 + 1 + 1) \times 11 = 77$;
 trefle z ośmioma i krawcem = $(8 + 1 + 1) \times 12 =$
 = 120.

Gdy rozgrywający zdobędzie wszystkie lewy, przeciwnicy zaś nie mają żadnej lewy (wyszli „na czarno”), jest to wygrana „z kominiarzem”. Za wygraną z kominiarzem dolicza się rozgrywającemu również jeden współczynnik więcej za grę.

Na przykład:

piki z pięcioma wygrane z krawcem i na czarno
 = $(5 + 1 + 1 + 1) \times 11 = 88$.

Przy grach kolorowych z ręki za wygraną grę dolicza się wygrywającemu jeszcze jeden współczynnik.

Zasadnicza wartość obrachunkowa dla waletówek (gier grand) wynosi 24 punkty obliczeniowe. Ponieważ w tym rodzaju rozgrywek istnieją tylko cztery karty atutowe, gra może być przeprowadzona z jednym, dwoma, trzema lub czterema (a także bez nich).

Na przykład:

waletówka z dwoma = 2 (z dwoma) + 1 (za wygraną) $\times 24 = 72$;

waletówka z trzema i z krawcem = $(3 + 1 + 1) \times$
 $\times 24 = 120$;

waletówka z czterema, krawcem i kominiarzem =
 $(4 + 1 + 1 + 1) \times 24 = 168$.

Szczególnym rodzajem rozgrywki, najwyższym w skacie jest waletówka z ręki z wyłożeniem (otwarta). Przez jej podjęcie gracz zobowiązuje się wziąć wszystkie lewy niezależnie od rodzaju rozgrywki i przed pierwszym wyjściem wyklada karty na stół.

Zasadnicza wartość obrachunkowa dla waletówek otwartych z ręki (grand ouvert) wynosi 36 punktów obliczeniowych. Najwyższą możliwą ilość punktów w skacie uzyskuje gracz, który wygrywa waletówkę otwartą

z ręki z czterema, z krawcem i z kominiarzem. Jest to następująca ilość punktów:

4 (z czterema) + 1 (za grę) + 1 (za grę z ręki) + 1 (za krawca) + 1 (za krawca zapowiedzianego) + 1 (za kominiarza) + 1 (za kominiarza zapowiedzianego) razy 36 (za waletówkę otwartą) = $10 \times 36 = 360$ punktów obliczeniowych.

Zerówki (gry zerowe, null) oblicza się według stałej wartości punktowej wszystkich możliwych rozgrywek tego rodzaju. I tak:

za zerówkę na widzianego (z podjęciem talonu) rozgrywający, który nie wziął ani jednej lewy, otrzymuje 23 punkty obliczeniowe;

za zerówkę z ręki – 35 punktów obliczeniowych;

za zerówkę na widzianego otwartą (z podjęciem talonu i wyłożeniem kart na stół przed pierwszym wyjściem) – 46 punktów;

za zerówkę z ręki otwartą – 59 punktów.

Grę z krawcem i kominiarzem oblicza się przy wszystkich rodzajach rozgrywek oprócz zerówek, lecz zapowiedzieć je można tylko przy grach z ręki.

W skacie istnieją więc następujące stopnie wygranej (przynoszące dodatkowe współczynniki przy obliczaniu wartości gry):

za grę – 1;

za krawca – 1;

za krawca zapowiedzianego – 1 (tylko z ręki);

za kominiarza – 1;

za kominiarza zapowiedzianego – 1 (tylko z ręki);

za grę z ręki – 1;

za grę z ręki otwartą – 1.

Gracz, który wygrywa licytację (rajcowanie), zapowiadając zdobycie określonej ilości punktów obliczeniowych, ma obowiązek rozgrywać taką grę, której wartość jest

równa lub większa od zapowiadzianej ilości punktów obliczeniowych.

Gracz, który przegrywa rozgrywkę (nie osiąga 61 punktów w zebranych lewach), otrzymuje punkty minusowe w ilości wartości zapowiadzianej gry, jeśli grał z ręki, oraz ilości podwojonej, jeśli grał na widzianego.

Gracz, który przegrywa rozgrywkę z krawcem lub z kominiarzem (nie osiąga nawet 31 punktów lub nie bierze ani jednej lewy), otrzymuje punkty minusowe obliczone z odpowiednio zwiększonymi współczynnikami wartości gry.

Przy zerówkach gracz rozgrywający przegrywa, jeśli przeciwnicy wezmą choćby jedną lewę, nawet jeśli w tej lewie nie ma żadnych punktów (składa się ona tylko z siódemek, ósemek i dziewiątek).

Przy grach kolorowych i waletówkach, jeśli przeciwnicy rozgrywającego wezmą choćby jedną lewę, nawet jeśli w tej lewie nie ma żadnych punktów, nie przegrywają z kominiarzem, lecz tylko z krawcem.

Skat jest grą dla trzech osób. W grze może brać udział czwarta osoba — wtedy w kolejnych rozdaniach rozdający pauzuje, nie bierze udziału w grze.

HASENPFEFFER



Gra pochodzenia niemieckiego, rozpowszechniona w całej Europie.

Rekwizyty:

Mała talia kart (24 karty) oraz dzoker — razem 25 kart.

Starszeństwo kart: od asa do dziewiątki we wszystkich kolorach nieatutowych. W zmiennym kolorze atutowym starszeństwo jest inne: dzoker, walet, as, król, dama, dziesiątka, dziewiątka.

Zasady gry:

Dwaj gracze grają przeciwko dwóm siedząc naprzeciwko siebie. Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie.

Każdy z grających otrzymuje po sześć kart, dwudziesta piąta karta pozostaje zakryta na stole.

Każda gra składa się z dwu etapów: licytacji i rozgrywki.

Licytację rozpoczyna naręczny rozdającego, deklarując ilość lew, które zobowiązuje się wraz z partnerem wziąć w rozgrywce. Licytację można rozpocząć już od zadeklarowania jednej lewy. Gracze licytują kolejno, dopóki trzech z nich nie spasuje, czwarty zaś – tym samym – nie wygra licytacji najwyższą zapowiedzią.

Dopiero w momencie zakończenia licytacji gracz, który ją wygrał, ujawnia wybrany przez siebie kolor atutowy w danej rozgrywce. On także wychodzi do pierwszej lewy. Po pierwszym wyjściu odsłania się do wiadomości wszystkich graczy dwudziestą piątą kartę, dotąd zakrytą, która nie bierze udziału w rozgrywce.

Obowiązuje dorzucanie do koloru. Nie ma obowiązku przebijania przy braku kart w kolorze wyjścia. Nie ma obowiązku bicia starszą kartą.

Za wzięcie w rozgrywce zadeklarowanej lub większej ilości lew partnerzy deklarujący otrzymują tyle punktów, ile lew wzięli.

Za wzięcie mniejszej od zadeklarowanej ilości lew partnerzy deklarujący otrzymują tyle punktów minusowych, ile lew zabrakło im do wypełnienia kontraktu.

Gra toczy się do chwili, gdy jedna ze stron osiąga w zapisie umówioną z góry ilość punktów plusowych, zazwyczaj dziesięć lub dwadzieścia.

SZEŚĆDZIESIĄT SZEŚĆ



Jedna ze starszych gier karcianych, pochodząca z Niemiec (jak twierdzą niektórzy, grę tę wymyślili w westfalskim mieście Paderborn w 1652 roku stali bywalcy szynku przy ulicy Eckkamp 66 – stąd ta liczba w przepisach i nazwie gry).

Do Polski gra ta dotarła pod koniec XVII wieku, we francuskiej formie i pod nazwą mariasza; jej warianty znane były także jako gaigel i schnaps.

Rekwizyty:

Mała talia kart (24 karty). Starszeństwo kart: as, dziesiątka, król, dama, walet, dziewiątka. Wartość punktowa kart: as – 11, dziesiątka – 10, król – 4, dama – 3, walet – 2, dziewiątka – 0.

Istnieje zmienny kolor atutowy. Meldunek (król i dama w jednym kolorze – mariaż) – 20 punktów. Meldunek w kolorze atutowym – 40 punktów.

Zasady gry:

Każdy z grających otrzymuje po sześć kart, trzynasta kartę odkrywa się („wyświęca”). Wyznacza ona kolor atutowy w danej rozgrywce. Kartę odkrytą umieszcza się na wpół widoczną pod zakrytym talonem.

W rozgrywce rozgrywane są kolejne lewy; pierwszy wychodzi przeciwnik rozdającego. Po wzięciu lewy ten z graczy, który ją wziął, uzupełnia ilość kart w ręku znów do sześciu, ciągnąc wierzchnią kartę z talonu, po czym to samo robi jego przeciwnik. Gracz, który wziął poprzednią lewą, wychodzi do następnej.

Posiadacz dziewiątki atutowej może, lecz nie musi, po wzięciu lewy i przed następnym wyjściem wymienić ją na kartę atutową leżącą pod talonem.

Dopóki leżą karty w talonie, nie ma obowiązku dorzucania do koloru i można przebijać kartę wyjściową atutem, nawet mając jakąś kartę w kolorze wyjściowym. Nie ma natomiast obowiązku przebijania przy braku koloru karty wyjścia, można rzucić dowolną kartę.

Posiadacz meldunku zgłasza go („melduje”) wychodząc, co jest obowiązkowe, w jedną z kart meldunku (w króla lub w damę).

Gdy skończą się karty w talonie, zmieniają się zasady rozgrywki: teraz istnieje obowiązek dorzucania do koloru i obowiązek przebijania atutem, gdy nie ma się karty w kolorze karty wyjścia.

Gracz, na którego przypada kolejność wyjścia po wzięciu lewy, może w każdym momencie rozgrywki „zamknąć grę” (wyjąć kartę atutową spod talonu i zakrytą położyć ją na wierzchu talonu). Wówczas gracz nie dobiera już kart z talonu i gra toczy się do rozegrania ostatniej lewy tak, jak gdyby skończyły się karty w talonie.

Gracz, który pierwszy za karty wzięte w lewach i zgłoszone meldunki zdobył łącznie 66 punktów, wygrywa grę, choćby rozgrywka nie dobiegła jeszcze końca. Liczenie zdobytych punktów powinien więc każdy z graczy na swój własny użytek prowadzić w pamięci na bieżąco.

Jeśli przeciwnik wygrywającego zdobył w swoich lewach i meldunkach ponad 33 punkty, wygrywającemu za wygraną grę liczy się jeden duży punkt.

Jeśli przeciwnik wygrywającego w swoich lewach i meldunkach zdobył mniej niż 33 punkty, wygrywającemu za wygraną grę liczy się dwa duże punkty.

Jeśli przeciwnik wygrywającego nie zdobył ani jednej lewy, wygrywającemu za wygraną grę liczy się trzy duże punkty.

Przy grze zamkniętej wygrywający, niezależnie od ilości punktów zdobytych przez przeciwnika, zawsze zdobywa trzy duże punkty. Jeśli gracz, który zamknął grę, nie zdobędzie do końca rozgrywki 66 punktów, jego przeciwnik zdobywa trzy duże punkty.

Gra toczy się do chwili zdobycia przez jednego z graczy ośmiu (lub – zależnie od wstępnej umowy – siedmiu) dużych punktów.

Sześćdziesiąt sześć dla trzech osób



Każdy z grających otrzymuje po osiem kart; ostatnia karta, należąca do rozdającego, wyznacza kolor atutowy.

Gra toczy się bez talonu, a więc z obowiązkiem dorzucania do koloru i przebijania.

Każdy z graczy gra na własny rachunek.

Gdy żaden z graczy nie zdobędzie 66 punktów, następuje kolejna rozgrywka.

Wszystkie inne zasady gry nie ulegają zmianie.

Szwabacha



Wariant gry regionalny niemiecki.

Do gry używa się dwu identycznych, zmieszanych razem talii kart (a więc 48 kart). Każdy z grających otrzymuje osiem kart, reszta pozostaje w talonii.

Jeśli w lewie spotykają się dwie identyczne karty, starsza jest ta, która została zagrana pierwsza.

Gra toczy się do chwili zdobycia przez jednego z graczy 101 punktów.

Każdy z graczy gra na własny rachunek.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

TYSIĄC



Jeden z licznych wariantów francuskiego mariaża, szczególnie rozpowszechniony i popularny w Polsce.

Rekwizyty:

Mała talia kart (24 karty). Starszeństwo kart: as, dziesiątka, król, dama, walet, dziewiątka. Wartość punktowa kart: as – 11, dziesiątka – 10, król – 4, dama – 3, walet – 2, dziewiątka – 0.

Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Gracze w kolejnych rozgrywkach rozdają karty na zmianę.

Każdy z dwu grających otrzymuje po sześć kart, reszta kart pozostaje w zakrytym talonie.

Grę rozpoczyna przeciwnik rozdającego, wychodząc kartą z ręki. W rozgrywce istnieje obowiązek dorzucania do koloru i przebijania atutem w wypadku nieposiadania koloru wyjścia. Nie ma obowiązku przebijania starszą kartą.

Po wzięciu lewy pierwszy uzupełnia karty w rękę znów do sześciu kartą z talonu ten z graczy, który wziął lewą; on także wychodzi do następnej lewy.

W momencie wyjścia można zgłaszać posiadane meldunki (mariaże, tj. pary króli i dam w różnych kolorach), oddzielnie premiowane w następujący sposób:

meldunek kierowy – 100 punktów;

meldunek karowy – 80 punktów;

meldunek treflowy – 60 punktów;

meldunek pikowy – 40 punktów.

Po zgłoszeniu meldunku zgłaszający go ma obowiązek wyjść w jedną z kart meldunku (w króla lub w damę). W momencie wyjścia kolor meldunku staje się kolorem atutowym aż do końca rozgrywki lub do chwili zgłoszenia następnego meldunku, który z kolei staje się kolorem atutowym.

Rozgrywkę prowadzi się do chwili zgrania wszystkich kart z talonu i z ręki. Po ukończeniu rozgrywki oblicza się punkty każdego z graczy, zdobyte w danej rozgrywce. Na te punkty składają się premie za zgłoszone w rozgrywce meldunki oraz punkty za wszystkie karty zdobyte przez danego gracza w jego lewach, obliczone według wartości punktowej kart.

Gracz, który pierwszy osiągnie lub przekroczy w zapisie w kolejnej rozgrywce 1000 punktów, wygrywa grę.

Tysiąc licytowany



Wariant gry.

Każdy z dwu grających otrzymuje po dziesięć kart, pozostałe cztery karty leżą na stole w dwu zakrytych talonach po dwie karty w każdym z nich.

Pierwszym etapem rozdania jest licytacja. W licytacji, którą rozpoczyna przeciwnik rozdającego, gracze kolejno deklarują ilość punktów, które zobowiązują się zdobyć w rozgrywce. Przeciwnik rozdającego pierwszy ma obowiązek zgłosić w licytacji 100 punktów, choćby nie miał szans ich zdobycia w rozgrywce (jest „na musiku”, musi licytować).

Wygrywa licytację ten z graczy, który zgłosi najwyższą ilość punktów. Wygrywający licytację podejmuje ze stołu jeden wybrany przez siebie talon, okazuje karty w nim kontrpartnerowi, włącza karty z talonu do kart w rękę i następnie dwie dowolnie wybrane karty z ręki umiesz-

cza znów na stole w zakrytym talonie. Wygrywający licytację wychodzi do pierwszej lewy.

Zasady rozgrywki i premii za meldunki — bez zmian. Rozgrywkę prowadzi się do wyczerpania kart z ręki.

Jeśli wygrywający zdobył zadeklarowaną w licytacji lub większą ilość punktów, zapisuje sobie ilość punktów zadeklarowanych. Jeśli ich nie zdobył, odpisuje sobie zadeklarowaną ilość punktów jako minusowe. Przeciwnikowi rozgrywającego zapisuje się ilość punktów faktycznie przez niego zdobytą w lewach i zgłoszonych meldunkach.

W rozgrywce i w obliczeniach bierze udział 20 kart obydwu rąk, bez czterech kart z dwu talonów, z jednym wyjątkiem: jeśli wygrywający licytację zadeklarował 120 punktów, w trakcie rozgrywki zaś nie zgłosił żadnego meldunku, lecz wziął wszystkie lewy, wówczas i wartość kart z obydwu talonów dolicza się do jego zdobyczy i w ten sposób osiąga on zadeklarowane 120 punktów.

Wygrywający licytację może, jeśli chce, po wygraniu licytacji i podjęciu talonu, podwyższyć swoją ostatnią zapowiedź licytacyjną, zgłosić do rozgrywki jeszcze większą ilość punktów.

Tysiąc licytowany dla trzech osób



Wariant gry.

Każdy z trzech grających otrzymuje po siedem kart, trzy karty pozostają na stole w zakrytym talonie.

Zasady licytacji bez zmian — włącznie z pierwszą odzywką naręcznego „na musiku”.

Wygrywający licytację podejmuje karty z talonu, pokazuje kontrpartnerom i umieszcza je w rękę. Następnie dwie dowolnie wybrane karty z ręki przekazuje — po jed-

nej, zakryte – każdemu kontrpartnerowi. W rozgrywce biorą więc udział wszystkie karty.

Zasady rozgrywki i zapisu – bez zmian.

Wariant tysiąca licytowanego

Można przy grze w tysiąca licytowanego w dwie lub w trzy osoby wprowadzić wariant licytacji „na ciemno”. W tym wariacie gracz może, jeśli chce, brać udział w licytacji nie oglądając własnych kart (licytując na ciemno). Gracz ma prawo w każdym momencie licytacji obejrzeć własne karty – wówczas licytacja staje się zwykłą licytacją na widno.

Jeśli gracz wygrał licytację na ciemno (zadeklarował najwyższą ilość punktów bez oglądania własnych kart), nie okazuje kart talonu współgrającym – zapis zaś za rozgrywkę, zarówno przy wygranej, jak i przy przegranej, zostaje podwojony dla wszystkich graczy.

BEZIK



Gra wywodząca się z Francji wieku XVII, znana w wielu wariantach w wielu krajach – na obszarze języka niemieckiego jako „binokel” (u nas na Śląsku – „pinuś”), na obszarze języka angielskiego jako „pinochle” (obydwie te nazwy wywodzą się z włoskiego „bini oculi” – „dwoje oczu”; używanie dwu lub więcej identycznych talii kart jest cechą charakterystyczną gry).

Wariant gry sześcioma taliami dla dwu osób, który podaję, uważany jest przez wiele autorytetów w dziedzinie gier za najciekawszy wariant bezika i jednocześnie za jedną z najlepszych gier karcianych dla dwu osób.

Rekwizyty:

Sześć talii kart tak zwanych skatowych (preferansowych) od asów do siódemek (32 karty w jednej talii, a więc łącznie 192 karty). Starszeństwo kart: as, dziesiątka, król, dama, walet, dziewiątka, ósemka, siódemka.

Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry:

Po przetasowaniu wszystkich sześciu połączonych talii kart każdy z grających otrzymuje po dwanaście kart. Reszta kart pozostaje w zakrytym talonie.

Jeśli któryś z graczy nie ma po rozdaniu kart ani jednej figury (króla, damy lub waleta) w ręku, deklaruje to i zapisuje sobie od razu punkty premiowe za tak zwaną „carte blanche”. Gdy po zgraniu jednej karty dany gracz wciąż nie ma w ręku ani jednej figury, zapisuje sobie po raz wtóry premię za „carte blanche” i tak dalej aż do chwili, gdy z talonu uzyska figurę. Za dwanaście kart w ręku bez figury w dalszym toku rozgrywki nie zapisuje się już premii za „carte blanche”.

Cały rachunek punktowy przy grze w bezika powinien być prowadzony na bieżąco i dostępny dla obydwu graczy.

Po rozdaniu kart i ewentualnym zapisaniu punktów za „carte blanche” rozpoczyna się rozgrywka, polegająca na zgrywaniu kolejno kart (z ręki lub – z zadeklarowanych i wyłożonych układów – ze stołu).

Pierwszy wychodzi przeciwnik rozdającego. Nie ma obowiązku ani dorzucania do koloru, ani przebijania starszą kartą.

Z dwu kart w tym samym kolorze wygrywa lewą starszą kartą. Jeśli karty są w różnych kolorach, lewą wygrywa wychodzący. Jeśli jedna z kart jest atutem, ona

wygrywa lewę. Jeśli obydwie karty w lewie są identyczne, wygrywa wychodzący.

Po zdobyciu lewy przed wyjściem do następnej lewy gracze dobierają po jednej karcie z talonu do ręki (by znów mieć w ręku dwanaście kart. Pierwszy dobiera kartę ten z graczy, który wygrał lewę, i on wychodzi do następnej lewy. Karty tworzące lewy pozostawia się na stole w stosie, którego w toku gry nie wolno graczom przeglądać.

Przed uzupełnieniem ręki i wyjściem gracz, który wygrał lewę, ma prawo zadeklarować posiadany przez siebie układ premiowany (jeśli ma ich w ręku więcej niż jeden, wybiera który) i zapisuje sobie za niego premię punktową, wykładając karty w zadeklarowanym układzie przed sobą na stole.

Karty wyłożone na stole są własnością (częścią ręki) gracza, który je wyłożył, i mogą być według jego uznania zgrywane lub zagrywane do kolejnych lew.

W pierwszym wyjściu rozgrywka jest bezatutowa. Kolor atutowy zostaje wyznaczony przez pierwszy zadeklarowany i wyłożony mariaż (za który premię zapisuje się, oczywiście, jak za mariaż atutowy). Jeśli gracz nie deklaruje i nie wyklada najpierw mariaża, lecz od razu sekwens (z mariażem włącznie), ten wyznacza kolor atutowy (i jest punktowany jako sekwens atutowy).

Gracz nie ma obowiązku deklarowania posiadanych w ręku układów kart ani nawet (co jest uprawnieniem teoretycznym) nie ma obowiązku zapisywania sobie punktów premiowych za zadeklarowane i wyłożone układy.

Karty raz wyłożone w układzie mogą zostać użyte do kolejnego innego układu (na przykład: po wyłożeniu sekwensu gracz wyklada jeszcze jednego króla koloru sekwensu, deklarując drugi sekwens i zdobywając zań punkty). Wolno w ten sposób „rozłamywać” i uzyskiwać

na nowo układy równoważne lub cenniejsze, nie wolno uzyskiwać i zapisywać sobie punktów za układy słabsze (gracz, który zadeklarował i wyłożył na przykład sekvens, nie ma już prawa do deklaracji i zapisania sobie punktów za mariaż zawarty w tym sekvensie).

Dodatkowe ograniczenia zapisu punktowego: nie wolno wykładać jednocześnie na stół dwu sekwensów w tym samym kolorze; nie wolno zapisywać sobie punktów za kwartet atutowy lub zwykły, dopóki jakaś karta w wysokości tego kwartetu w innym układzie znajduje się wyłożona na stole; na przykład gracz ma wyłożone trzy walety kierowe (atutowe) i wykłada podwójny bezik — nie może zapisać sobie punktów za kwartet waletowy, dopóki nie zgra do jakiejś lewy jednego z waletów ze stołu, ani też nie może dołożyć waleta kier (by zapisać sobie 400 punktów za waletowy kwartet atutowy), dopóki nie zgra obydwu waletów karowych ze stołu.

Premie punktowe

za mariaż królewski (króla i damę atutową) —	40;
za mariaż zwykły (króla i damę nie atutową) —	20;
za sekvens atutowy (asa, dziesiątkę, króla, damę i waleta atutowe) —	250;
za sekvens zwykły (asa, dziesiątkę, króla, damę i waleta nie atutowe) —	150;
za kwartet asowy (cztery asy) —	100;
za kwartet królewski (cztery króle) —	80;
za kwartet damowy (cztery damy) —	60;
za kwartet waletowy (cztery walety) —	40;
za kwartet asowy atutowy (cztery asy atutowe) —	1000;
za kwartet dziesiątkowy atutowy (cztery dziesiątki atutowe) —	900;
za kwartet królewski atutowy (cztery króle atutowe) —	800;
za kwartet damowy atutowy (cztery damy atutowe) —	600;
za kwartet waletowy atutowy (cztery walety atutowe) —	400;
za bezik (dama pik i walet karo) —	40;
za bezik podwójny (dwie damy pik i dwa walety karo) —	500;

za bezik potrójny (trzy damy pik i trzy walety karo) —	1500;
za bezik poczwórny (cztery damy pik i cztery walety karo) —	4500;
za ostatnią lewą w rozgrywce —	250;
za <i>carte blanche</i> —	250;
za wygraną grę —	1000;
rubikon wynosi	3000:

Gdy gracze wyczerpali stos (uzupełnili karty w rękę ostatnimi dwiema kartami ze stosu), zmieniają się zasady zgłaszania układów i rozgrywki w następujący sposób:

nie wolno już zgłaszać ani zapisywać sobie żadnych premiowanych układów;

należy dorzucać do koloru wyjścia;

należy przebijać starszą kartą w kolorze;

należy, w wypadku nieposiadania koloru wyjścia, przebijać atutem.

Ten z graczy, który wygrywa ostatnią lewą, zdobywa 250 punktów premiowych (których nie musi zapisywać, jeśli sobie tego nie życzy).

Po zakończeniu rozgrywki następuje ostateczne rozliczenie według następujących zasad:

jeśli gracz zdobył ponad 3000 punktów w rozgrywce, przekroczył tak zwany „rubikon” i jego punkty zostają odjęte od ilości punktów zdobytych przez gracza wygrywającego (na przykład jeden z graczy zdobył w rozgrywce 7960 punktów, drugi — 3780 punktów; wygrana wynosi 4180 punktów + 1000 punktów za wygraną, a więc 5180 punktów; w skrócie i uproszczeniu liczy się w setkach — 52 duże punkty dla gracza pierwszego);

jeśli gracz nie uzyskał 3000 punktów w rozgrywce (jest przed rubikonem, został „zrubikonowany”), punkty uzyskane przez niego zostają dodane do punktów uzyskanych przez wygrywającego przeciwnika, na przykład gracz pierwszy uzyskał w rozgrywce 7960 punktów, gracz

drugi – 2780 punktów; wówczas gracz pierwszy wygrywa $7960 + 2780 + 1000$ (za wygraną), razem 11740, czyli 117 dużych punktów.

Jeśli obydwaj gracze nie uzyskali 3000 punktów w rozgrywce (nie przekroczyli rubikonu), wynik oblicza się tak, jak gdyby obydwaj przekroczyli tę umowną granicę (odejmuje się uzyskane w rozgrywce ilości punktów).

Jeśli różnica punktów między graczami wynosi mniej niż 100, zawsze liczy się 1 duży punkt (a więc minimalna wygrana gra to 11 dużych punktów).

REMIK GIN



Remik jest grupą gier karcianych dla dwu lub więcej osób; gra ta w różnych formach znana jest od dziewięćdziesiątych lat XIX wieku, wywodzi się z meksykańskiej gry „con quien”, zwanej w krajach anglosaskich „cooncan”. Od roku 1941 remik w różnych wariantach jest najbardziej popularną grą karcianą w USA, znaną tam jako gin rummy, tunk, kaluki, carousel, panguingue, zioncheck, michigan, pif-paf, szanghaj i inne.

Zasady najbardziej popularnego wariantu remika dla dwu osób, ginu, opracował w 1909 roku Elwood T. Baker z Brooklynu.

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty). Starszeństwo kart – od króla do asa, który jest najniższą kartą. Nie ma koloru atutowego.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. W następnych rozdaniach karty rozdaje zawsze ten z graczy, który wygrał poprzednie rozdanie.

Rozdający daje każdemu (sobie i przeciwnikowi) po dziesięć kart, rozdając po jednej karcie; dwudziestą pierwszą kartę odsłania. Stanowi ona pierwsze wyjście w rozgrywce, do przeciwnika rozdającego. Jeśli ten nie bierze wyłożonej karty, ma prawo wziąć ją rozdający, zrzucając kartę z ręki. Ten przywilej dotyczy tylko pierwszej odsłoniętej karty.

Po kolejnym wyjściu gracz może wziąć kartę z odkrytego stosu lub z zamkniętego talonu i zrzuci jedną kartę z ręki, która stanowi następne wyjście.

Celem gry jest dla każdego z graczy takie zestawienie kart na rękę w odpowiednie układy, by móc zameldować remika (gin) lub „zastukać” („zapukać”) i osiągnąć maksymalną ilość punktów w zapisie – w kolejnych rozgrywkach.

Istnieją dwa rodzaje układów: komplety i sekwensy. Kompletem są trzy lub cztery karty tej samej wysokości (asy, czwórki, dziesiątki, króle); sekwensem są trzy lub więcej kolejnych kart w tym samym kolorze (as, dwójka, trójka karo; siódemka, ósemka i dziewiątka kier; walet, dama i król pik i tym podobne). As, król i dama nie są sekwensem, nie są nim także dwójka, as i król.

Komplet może być najwyżej czterokartowy, sekwens może być (choć jest to bardzo rzadkie) nawet dziesięciokartowy.

Wartość punktowa kart dla obliczenia wartości ręki i wysokości wygranej w poszczególnych rozdaniach wynosi:

- za karty w kompletach lub sekwensach – 0 punktów;
- za luźne figury – po 10 punktów;

za luźne blotki – ilość punktów w wysokości danej blotki, a więc na przykład dziesiątka – 10, piątka – 5, as – 1.

Gracz, który ma w ręku dziesięć lub mniej punktów, może „zastukać”, to jest po dobraniu karty z talonu lub ze stosu zrzucić jedną kartę i karty z ręki wyłożyć na stół. Wówczas jego przeciwnik wyklada na stół posiadane przez siebie w ręku układy kart, ma także prawo dołożyć ze swoich luźnych kart te, które pasują do układów wyłożonych przez przeciwnika (na przykład: czwarte go waleta do wyłożonych trzech waletów; siódmkę i szóstkę pik do wyłożonego sekwensu piątki, czwórki i trójki pik). Nie wolno dokładać kart do kart luźnych, na które „stukano”. Na przykład stukający wyłożył układy kart oraz dwójkę kierową – stuka z dwu punktów. Przeciwnik stukającego ma w ręku luźne asa i trójkę kierową – nie wolno mu dołożyć ich do dwójki, musi je policzyć jako swoje punkty ujemne.

Jeśli stukający stukał na mniejszą ilość punktów niż suma punktów kart luźnych jego przeciwnika po wyłożeniu, zapisuje sobie różnicę punktów na swoją korzyść. Jeśli okaże się, iż przeciwnik stukającego ma po wyłożeniu mniej punktów niż stukający, przeciwnik stukającego zapisuje sobie na swoją korzyść różnicę punktów oraz 25 punktów premii.

Jeśli gracz wyklada z ręki wszystkie dziesięć kart w kompletnych układach (ma remika, czyli gin), zapisuje sobie na swoją korzyść sumę punktów ujemnych (kart luźnych) u przeciwnika oraz 25 punktów premii. Przeciwnik nie ma prawa dokładania swoich kart luźnych do wyłożonych kombinacji, choćby do nich pasowały.

W kolejnych rozdaniach gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy osiągnie lub przekroczy sto punktów w zapisie – wówczas następuje ostateczne rozliczenie gry.

Jeżeli w talonie zakrytym pozostały już tylko dwie karty, a żaden z graczy nie zastukał ani nie zdobył remika, rozgrywka jest remisowa; rozdaje się karty powtórnie.

Przy ostatecznym rozliczeniu gry gracz, który grę wygrał, otrzymuje za wygraną 100 punktów premii oraz dodatkowo po 25 punktów premii za każdą z rozgrywek wygranych ponad ilość rozgrywek wygranych przez przeciwnika.

Zapis przykładowy

Gracz A	Gracz B
13	49
30	50
55	
87	
118	

Pierwszą rozgrywkę wygrał gracz A, stukając z sześciu. Gracz B miał dziewiętnaście punktów, a więc wynik: 13 dla A. W drugiej rozgrywce gracz B miał remika, gracz A — 24 punkty, a więc B wygrał 49 punktów (24+25 za remika):

W trzeciej rozgrywce gracz B stukał z ośmiu, gracz A miał dziewięć punktów — a więc 1 punkt dla B.

W czwartej rozgrywce gracz A stukał z 10; gracz B miał 27, a więc A wygrał 17 punktów.

W piątej rozgrywce gracz B zastukał z 4 punktów; gracz A miał także tylko 4 punkty. A więc gracz A zapisuje sobie premiowe 25 punktów. (Nie ma różnicy punktowej).

W szóstej rozgrywce gracz A zastukał z siedmiu, gracz B miał 39 — wygrywa A; wygrana A wynosi więc 32 punkty, stan zapisu zaś — 87 punktów (jak widać, wyniki poszczególnych rozgrywek sumuje się na bieżąco).

W siódmej rozgrywce gracz A wyłożył remika, gracz B zaś miał 6 punktów, a więc gracz A zarobił 31 punktów ($6 + 25$ za remika), przekraczając sto punktów w zapisie i tym samym wygrywając całą grę.

Teraz następuje ostateczne rozliczenie:

gracz B (przegrywający) ma w zapisie 50 punktów. Gracz A (wygrany) ma w zapisie 118 punktów, do których dodaje sobie 100 punktów za wygraną grę oraz premię punktową za rozgrywki. Gracz B wygrał dwie rozgrywki, gracz A – pięć rozgrywek, a więc o trzy rozgrywki więcej niż przeciwnik. Za każdą z tych trzech rozgrywek otrzymuje teraz 25 punktów premii, a więc 75 punktów premii. Łączna wygrana gracza A wynosi więc 118 (zapis) $+ 100$ (partia) $+ 75$ (premia za rozgrywki) $- 50$ (zapis B), czyli 243 punkty.

Remik Oklahoma



Wariant gry.

Dodatkowe zasady gry i zapisu są następujące:

pierwsza odślonięta karta wyznacza, do ilu maksymalnie punktów wolno zapukać w danej rozgrywce (roz-daniu); jeśli jest to dziesiątka lub figura – do dziesięciu, siódemka – do siedmiu, trójka – do trzech. Jeśli kartą odśloniętą jest as, w danej rozgrywce pukać nie wolno, należy zakończyć ją remikiem.

Jeśli odślonięta karta jest koloru pikowego, wówczas zapis za daną rozgrywkę ulega podwojeniu.

Zapis prowadzi się trzykrotnie (w trzech naraz podwójnych kolumnach) i gra toczy się do chwili osiągnięcia przez któregoś z graczy umówionej z góry ilości punktów (zazwyczaj 150 lub 200) we wszystkich zapisach.

Na przykład w pierwszych siedmiu rozdaniach (rozgrywkach) gra przebiega następująco:

odsłonięto 6 kier; A zapukał z 4 punktów, wygrywając 18 punktów; tyleż zdobywa w pierwszym zapisie;

odsłonięto 8 karo; A zapukał z 2 punktów, wygrywając 6 punktów; tyleż zdobywa w pierwszym i drugim zapisie;

odsłonięto waleta trefl; A zapukał z 8 punktów i wygrał 11 punktów; punkty te zdobywa we wszystkich trzech zapisach;

odsłonięto 4 karo; A zapukał z 2 punktów i przegrał 26 punktów (B miał tylko jeden punkt na rękę); punkty wygrane B zdobywa w pierwszym zapisie;

odsłonięto 7 pik; B zapukał z 7 punktów i wygrał 9 punktów; ponieważ zapis jest podwojony, B zdobywa po 18 punktów w pierwszym i drugim zapisie.

odsłonięto 8 kier; B zrobił remika i wygrał 17 punktów od A; wraz z premią za remika zdobywa więc 42 punkty już we wszystkich trzech zapisach;

odsłonięto asa trefl; A zrobił remika i wygrał od B 23 punkty, wraz z premią za remika zdobył więc 48 punktów we wszystkich trzech zapisach.

Po tych siedmiu rozgrywkach zapis równoległy przedstawia ryc. 143.

A	B	A	B	A	B
18	26	6	18	11	42
24	44	17	60	59	
35	86	65			
83					

Ryc. 143

W pierwszym zapisie prowadzi gracz B, w pozostałych dwu gracz A.

Gdy w którymś z zapisów jeden z graczy osiągnie wygrywającą ilość punktów, zapis ten kończy się, gra zaś toczy się dalej w kolejnych rozgrywkach i jej wyniki zapisywane są w dwu zapisach, potem w jednym, aż zakończone zostaną wszystkie trzy zapisy i cała gra.

Punkty wygrane i przegrane oblicza się ze wszystkich trzech zapisów łącznie.

Remik pięćset



Wariant gry.

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty) dla dwu do czterech graczy. Gdy udział w grze bierze od czterech do ośmiu graczy – dwie pełne talie kart (104 karty).

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. W następnych rozdaniach gracze rozdają karty kolejno.

Rozdający rozdaje po trzynastcie kart (przy dwu uczestnikach gry) lub po siedem kart (przy trzech lub więcej uczestnikach gry). Reszta kart pozostaje na stole w zakrytym talonie; wierzchnią kartę tego talonu odsłania się, stanowi ona pierwszą kartę odkrytego stosu. Jest ona jednocześnie pierwszym wyjściem w grze do gracza naręcznego wobec rozdającego.

Gracz może kartę z otwartego stosu zabrać (wówczas ma obowiązek natychmiast kartę wziętą wyłożyć w jakimś układzie, komplecie lub sekwensie na stół) lub też wziąć wierzchnią kartę zakrytego talonu i rzucić jedną kartę z ręki na stos otwarty. Do gry przystępuje następny z graczy, w kierunku ruchu wskazówek zegara.

W kolejce gry wolno wziąć do ręki nie tylko wierzchnią kartę otwartego stosu, lecz także dowolną inną kartę w tym stosie (kolejne rzutki do otwartego stosu układa się tak, by wszystkie karty były widoczne) – wówczas jednak należy wziąć do ręki również te karty, które leżą powyżej ostatniej karty branej w otwartym stosie, i natychmiast wyłożyć na stół w jakimś układzie, komplecie lub sekwensie ostatnią kartę wziętą ze stosu, słowarzystą tylko z kartami z ręki, lecz nie z innymi kartami ze stosu.

W kolejce gry po wzięciu karty ze stosu lub z talonu gracz ma prawo wyłożyć z ręki wszelkie inne posiadane układy kart oraz dołożyć z ręki na stół poszczególne karty pasujące do już uprzednio wyłożonych układów własnych lub współgraczy.

Celem gry jest dla każdego gracza zdobywanie w kolejnych rozdaniach i rozgrywkach maksymalnej ilości punktów za karty wyłożone na stół w odpowiednich układach lub dołożone do układów już istniejących. Za każdą wyłożoną figurę – 10 punktów. Za wszystkie inne karty – ilość punktów równą wysokości danej karty (za dziesiątkę – 10, za szóstkę – 6). Za każdego asa – 1 punkt. As jest kartą najmłodszą, AKD nie jest sekwensem, A23 jest nim. Rachunek punktów zdobytych przez poszczególnych graczy prowadzi się na bieżąco.

Gdy któryś z graczy zakończy rozgrywkę, pozbywając się wszystkich kart z ręki, pozostałym graczom sumę punktów wartości kart w ręku liczy się jako punkty minusowe (nawet jeśli są to nie wyłożone układy). Nie ma premii za zakończenie rozgrywki.

Całą grę wygrywa ten z graczy, który w zapisie pierwszy przekroczy 500 punktów plusowych. Dane rozdanie rozgrywa się do końca. Jeśli więcej niż jeden gracz przekroczył w zapisie 500 punktów, całą grę wygrywa ten, który ma więcej punktów.

Remi bridż



Jeden z wariantów gry, szczególnie chętnie od lat trzydziestych uprawiany w Polsce, zwany także (głównie w Niemczech) „krambambuli”.

Rekwizyty:

Dwie pełne talie kart z dzokerami (108 kart). Starszeństwo kart od asa do dwójki. Dżoker zastępuje każdą potrzebną kartę w układach.

Każdy z grających otrzymuje po dziesięć kart, sam rozdający – jedenaście. Rozdający wykonuje pierwszą zrzutkę. Gracze kolejno dokupują karty ze stosu lub z talonu i kolejno zrzucają po jednej karcie.

Układy kart są identyczne jak w remiku ginie, tj. komplety i sekwensy. Dwa dodatkowe układy kart to kolor (wszystkie karty w jednym kolorze) oraz figury (wszystkie karty wyższe od dziesiątki). Można przed rozpoczęciem gry umówić się, iż istnieje jeszcze jeden układ szczególny, tak zwany kolor kolejny lub pełny sekwens (wszystkie karty kolejne i w jednym kolorze).

W remi bridżu pukać wolno najwyżej z pięciu punktów. Po wyłożeniu kart przez pukającego jego przeciwnicy nie mają prawa dokładania swoich kart luźnych do jego kombinacji, mają natomiast prawo do wymiany jeszcze jednej karty ze stosu lub talonu (jeszcze jednej kolejki) i wyłożenia ewentualnie utworzonych w wyniku wymiany układów kart.

Po wyłożeniu remika, koloru lub figur przeciwnicy nie mają prawa do dodatkowej kolejki w wymianie kart.

Gra toczy się w oparciu o umówioną przed rozpoczęciem partii stawkę do chwili, gdy wszyscy gracze oprócz jednego osiągną sto punktów ujemnych.

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających wpłaca do puli umówioną stawkę. W toku rozgrywki wykładający remika otrzymuje od wszystkich swoich przeciwników stawkę, wykładający kolor lub figury – dwie stawki, wykładający kolor kolejny – cztery stawki. Pukający otrzymuje od przeciwników po pół stawki; drugie pół stawki wpłacają oni do puli.

Zasady zapisu są następujące:

wszystkie luźne figury liczy się po 10 punktów, blotki według ilości oczek, luźnego dzokera – 20 punktów. Zapis prowadzi się dla każdego gracza oddzielnie, notując mu jako punkty minusowe wszystkie kolejne punkty utracone w rozgrywkach oraz punkty, na które stukał.

Za wyłożenie remika otrzymuje się 10 punktów plusowych (zmniejsza zapis minusowy). Za kolor i figury – 25 punktów plusowych; za kolor kolejny – 40 punktów plusowych.

Gracz, który przekroczył 100 punktów w zapisie, wypada z gry. Może do niej powrócić, jeśli wpłaci do puli trzy stawki; bierze wtedy udział w dalszych rozgrywkach z tą ilością punktów, którą ma w zapisie gracz najbliższy granicy 100 punktów.

Powracać do gry („wpisywać się”) wolno wielokrotnie, dopóki poza wygrywającym daną rozgrywkę choćby jeden z graczy nie przekroczy granicy stu punktów. Z chwilą gdy granicę tę przekroczą wszyscy gracze oprócz jednego, wygrywa on partię, zabierając pulę.

KANASTA



Gra współczesna. Przodkiem kanasty, najdawniejszą jej formą była gra pod nazwą „kometa”, znana już w XVIII wieku w Hiszpanii jako „ronda”, a także jedna z gier nowszych, „manila”.

Współczesna kanasta („canasta” to w języku hiszpańskim „koszyczek na zakupy”, aluzja do gromadzenia w grze odpowiednich układów kart) zrodziła się w Urugwaju, szybko rozwinęła w Argentynie i w 1949 roku z sukcesem dotarła do USA. Stąd w latach 1950–1952 stała się znana i popularna w całym świecie.

Istnieje wiele wariantów gry pod różnymi nazwami i według nieco odmiennych zasad (kanasta brazylijska, boliwijska, meksykańska, arlington, quinella, tampa i inne).

Rekwizyty:

Dwie pełne talie kart z dzokerami (108 kart). Starszeństwo kart nie ma w grze znaczenia. Wartość punktowa kart: asy i dwójki – 20, wszystkie figury, dziesiątki, dziewiątki i ósemki – 10, od siódemek do czwórek włącznie – 5. Trójki i dwójki pełnią w grze funkcję specyficzną.

Zasady gry:

W kanastę w cztery osoby (jest to najciekawsza forma gry) dwaj gracze siedzący naprzeciw siebie grają przeciwko pozostałym dwóm. Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie, następnie w kolejnych rozdaniach gracze rozdają karty kolejno.

Po przetasowaniu każdy z grających otrzymuje po jedenaście kart. Kolejna karta zostaje odkryta („wyświęcona”), stając się pierwszą kartą odkrytego stosu. Reszta kart pozostaje na stole w zakrytym talonie.

Celem każdej rozgrywki jest zdobycie maksymalnej ilości punktów przez zdobywanie kart i pozbycie się wszystkich kart z ręki i kart zdobytych, wyłożenie ich na stół w odpowiednich układach.

Układem do wyłożenia jest komplet co najmniej trzech kart jednakiej wysokości (trzy króle, trzy ósemki, trzy

czwórki). We wszystkich układach dzokery mogą zastępować dowolną kartę brakującą; dzokerami są także wszystkie dwójki, nazywane w grze dzokerami fałszywymi. W żadnym układzie nie może być więcej dzokerów niż kart podstawowych układu; największa więc ilość dzokerów w układzie to połowa kart układu. Wyłożone na stół karty i dzokery nie wracają już do gry. Układy obydwu partnerów łączy się i wyklada wspólnie przed jednym z nich.

W pierwszym etapie rozgrywki, gdy nikt jeszcze niczego na stół nie wyłożył, gra jest „zamknięta”. Pierwsze wyłożenie jakiegoś układu na stół „otwiera” grę dla tej strony, która układ wyłożyła, istnieją jednak specjalne warunki otwarcia gry.

Przy zapisie dla danej strony od 0 do 1495 punktów układ kart otwarcia musi zawierać co najmniej 50 punktów;

przy zapisie dla danej strony od 1500 do 2995 punktów układ kart otwarcia musi zawierać co najmniej 90 punktów;

przy zapisie dla danej strony 3000 punktów i większym układ kart otwarcia musi zawierać co najmniej 120 punktów.

Przy zapisie ujemnym (minusowym, który może się zdarzyć) obowiązuje minimalny układ kart otwarcia, o wartości co najmniej 15 punktów.

Aby otworzyć grę właściwą ilością punktów, wolno wyłożyć na stół nie tylko jeden, lecz także dwa lub więcej układów, których wartość sumuje się.

Przy grze raz otwartej partnerzy nie mają już ograniczeń, każdy z nich może w swojej kolejce gry wykladać nowe układy oraz dokładać pojedyncze karty do własnych układów już wyłożonych (czwartą, piątą i dalsze). Nigdy nie wolno dokładać kart do układów wyłożonych przez przeciwników.

Wyłożony układ siedmiu kart jednakiej wysokości nazywa się kanastą i jest układem koniecznym do zakończenia rozgrywki i oddzielnie premiowanym w zapisie. Kanasta składająca się tylko z kart właściwych (bez dzokerów) nazywana jest kanastą prawdziwą lub czerwoną. Kanasta z jednym, dwoma lub trzema dzokerami nazywana jest kanastą fałszywą lub czarną. Karty w kanasie tradycyjnie formuje się w oddzielny stosik, umieszczając na jego wierzchu odpowiednią kartę, czarną lub czerwoną, w zależności od rodzaju kanasty.

Do kanasty można, lecz nie ma obowiązku, dokładać dalsze karty tej samej wartości.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz po lewej ręce rozdającego. Może on kartę wyświęconą (odkryty stos jednokartowy) wziąć do ręki i zrzucić jedną kartę z ręki tworząc nowy stos odkryty, może również karty ze stołu nie brać, lecz wziąć wierzchnią kartę zakrytego talonu i zrzucić jedną kartę z ręki na stos odkryty.

Pierwszy stos przy grze zamkniętej (gdy nikt jeszcze niczego nie wyłożył) jest zamknięty. Aby wziąć kartę ze stosu zamkniętego, należy mieć na rękę i okazać dwie inne karty tej samej wysokości. Powstały układ trzech kart należy natychmiast wyłożyć na stół. Jeśli w stosie odkrytym znajduje się więcej niż jedna karta (jak dzieje się najczęściej), biorący wierzchnią kartę gracz ma obowiązek zabrać także wszystkie inne karty stosu. Istnieje jeden wyjątek od tej reguły (będzie o nim mowa później). Po wzięciu stosu wierzchnią jego kartę wyklada się zawsze w jakimś układzie na stół, pozostałe karty stosu (kilka, kilkanaście, czasem nawet kilkadziesiąt) włącza się do kart w rękę.

Gdy dla partnerów gra jest otwarta, stos jest również otwarty – może zostać wzięty („kupiony”) nie tylko przy posiadaniu na rękę i okazaniu dwu kart tej samej wysokości, co wierzchnia karta stosu, lecz również tylko

jednej takiej karty i jednego dzokera, prawdziwego lub fałszywego. Wówczas wyłożonym na stół układem będzie karta z ręki, dzoker i wierzchnia karta stosu. Stos otwarty może zostać wzięty również wtedy, jeśli jego wierzchnią kartę można dołożyć do jednego z już wyłożonych układów. Przy takim kupnie stosu istnieje obowiązek natychmiastowego dołożenia karty, na którą stos kupiono.

Przy kupnie pierwszego stosu i otwarciu gry do ilości punktów niezbędnych dla otwarcia wlicza się wartość jednej i tylko jednej wierzchniej karty stosu. Pozostałe karty układu lub układów otwierających muszą pochodzić z ręki.

Po zrzuconiu karty z ręki przez gracza kolejność gry przechodzi na następnego gracza w kierunku ruchu wskazówek zegara. Kart stosu nie wolno podglądać w toku gry.

Gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart z ręki, ostatnią z nich wyrzucając na stos lub dokładając do jednego ze swoich już wyłożonych układów.

Grę wolno ukończyć (ale nie ma tego obowiązku) w momencie, gdy strona kończąca grę ma wyłożoną co najmniej jedną kanastę. Może ona zostać wyłożona w całości lub części (ukończona w oparciu o jeden z uprzednio wyłożonych układów) w momencie kończenia gry. Gracz, który może w swojej kolejności ukończyć grę, ma prawo, lecz nie ma obowiązku, zapytać swego partnera: czy kończyć? Odpowiedź na to pytanie może brzmieć tylko: tak lub nie. Pytający jest zobowiązany postąpić zgodnie z odpowiedzią partnera.

Grę wolno ukończyć, kupując ze stosu jedną i tylko jedną wierzchnią kartę (uprawnienie wyjątkowe), nie wolno jednak wówczas zrzucić żadnej karty z ręki. Stosu

złożonego z jednej karty traktuje się nie jako kupno jednej karty, lecz jako kupno stosu.

W każdym momencie gry przed jej ukończeniem każdy z graczy ma obowiązek mieć w ręku co najmniej jedną kartę (nie wolno pozbyć się wszystkich kart z ręki nie kończąc gry). Gracz, który ma w ręku tylko jedną kartę, nie może kupić stosu składającego się także tylko z jednej karty (pasującej do jednego z układów już przez gracza wyłożonych).

Specyficzną rolę w rozgrywce pełnią wszystkie czarne trójki (pikowe i treflowe) – blokują one stos. Gdy wierzchnią kartą stosu jest czarna trójka, stosu nie można kupić nawet za okazaniem dwu innych czarnych trójek.

W toku gry nie wolno wykladać na stół układów czarnych trójek. Wolno wyłożyć na stół układ trzech lub czterech czarnych trójek tylko w momencie kończenia gry, wówczas jednak nie wolno kończyć gry zrzucając ostatniej karty do stosu, trzeba móc ją wyłożyć na stół w jakimś układzie lub dołożyć do jednego z układów uprzednio wyłożonych.

Kartami blokującymi dla każdej strony są także karty w wysokości już wyłożonej kanasty danej strony (jeśli na stole leży na przykład moja kanasta króli, nie mogę wziąć stosu, którego wierzchnią kartą jest król, nawet jeśli mam w ręku dwa inne króle).

Kartami zamykającymi stos dla wszystkich graczy są prawdziwe i fałszywe dzokery. Po zrzuceniu przez któregośkolwiek z graczy dzokera na stos staje się on zamknięty, jak na początku gry; kupić zamknięty stos można tylko wówczas, gdy ma się w ręku dwie karty tej samej wysokości, co wierzchnia karta zamkniętego stosu. Stosu zamkniętego dzokerem nie można kupić na dwa dzokery. Dzokera zamykającego stos umieszcza się zazwyczaj poprzecznie, aby było widoczne, iż stos jest zamknięty.

Jeśli kartą odkrytą (pierwszą wyświęconą kartą) po

rozdaniu kart okazuje się dzoker, trójka czarna lub czerwona, odkrywa się następną kartę; jeśli i to jest dzoker lub trójka, odkrywa się następną kartę i tak dalej aż do chwili pojawienia się zwykłej karty.

Odrębną funkcję w grze pełnią czerwone trójki. Są to karty premiowe, które nigdy nie wchodzi w skład żadnych układów. Po rozdaniu kart wszyscy gracze, którzy posiadają czerwone trójki, mają obowiązek natychmiast wyłożyć je przed sobą na stole, ubytek jednej z kart uzupełniając z zakrytego talonu w swojej kolejności gry.

Jeśli gracz dokupuje kartę z zakrytego talonu i jest nią czerwona trójka, ma on obowiązek natychmiast wyłożyć ją przed sobą na stole i wziąć następną kartę z talonu.

Jeśli gracz kupuje czerwoną trójkę wewnątrz pierwszego stosu, ma obowiązek natychmiast wyłożyć ją przed sobą na stole, lecz nie pobiera za nią dodatkowej karty z talonu.

Stos, w którym znajduje się czerwona trójka lub dzoker (na początku gry), jest stosem zamkniętym.

W momencie kończenia gry partner kończącego grę może wszystkie swoje karty z ręki wyłożyć w nowych układach lub dołożyć do wyłożonych już na stół układów. Jest to wówczas tak zwane podwójne skończenie gry, oddzielnie premiowane. Jeśli partner kończącego grę nie może w ten sposób pozbyć się wszystkich kart z ręki, lecz tylko ich części, nie wolno mu dokładać ani wykladać żadnych kart.

Jeśli gracz kończy grę w momencie jej otwarcia (otwierając grę wyklada jednocześnie wszystkie karty z ręki, z obowiązującą kanastą włącznie), jest to tak zwane skończenie gry z ręki. Suma wartości kart wyłożonych musi wówczas wynosić wymagane minimum otwarcia, jeśli gracz jednocześnie kupuje stos lub wierzchnią kartę stosu; jeśli jednak gracz kończy grę z ręki,

kupując tylko kartę z talonu, nie obowiązuje go minimum otwarcia.

Jeśli gra jest otwarta przez jednego z partnerów, drugi partner może skończyć grę z ręki pod warunkiem, że wyłoży wszystkie swe karty naraz z kanastą włącznie (choćby jedną kanastę już uprzednio wyłożył partner), oraz pod warunkiem, że w dotychczasowej rozgrywce nie dołożył żadnej ze swych kart do układów na stole (kończy więc grę jedenastoma lub dwunastoma kartami z ręki).

Po zakończeniu gry oblicza się ilość punktów uzyskanych w rozgrywce przez każdą ze stron. Na tę ilość punktów składają się: punkty plusowe za karty wyłożone w różnych układach na stole, punkty premiowe (plusowe, czasem minusowe) oraz punkty minusowe za karty pozostałe w ręku.

Punkty plusowe za karty wyłożone na stole oblicza się według punktowej wartości kart. Za jedną czarną trójkę wyłożoną w układzie czarnych trójek — 5 punktów.

Punktami plusowymi są:

za każdą kanastę prawdziwą — 500;

za każdą kanastę fałszywą — 300;

(oczywiście w obliczeniu uwzględnia się również nominalną wartość kart wyłożonych w kanaście — punkty premiowe za kanastę są dodatkowe, właśnie premiowe);

za każdą czerwoną trójkę, jeśli ma się wyłożoną kanastę — 100;

za każdą czerwoną trójkę, jeśli nie ma się kanasty — 100 minusów;

za komplet (cztery) czerwone trójki z kanastą — 800;

za komplet czerwonych trójek bez kanasty — 800 minusów;

za skończenie gry — 100;

za podwójne skończenie gry dodatkowo — 100;

za skończenie gry z ręki dodatkowo — 100.

Czasem grywa się — zależnie od umowy — także z jed-

nym jeszcze możliwym układem – kanastą z dzokerów (układem siedmiu dzokerów prawdziwych i fałszywych). Wówczas za taką kanastę otrzymuje się 100 punktów premii; w toku rozgrywki nie wolno wykladać kanasty z dzokerów częściami, poczynając od kompletu trzech dzokerów (jak przy wszystkich innych kanastach), lecz należy od razu wyłożyć siedem dzokerów z jednej ręki.

Punkty minusowe za karty w ręku oblicza się według punktowej wartości kart. Za każdą czarną trójkę w ręku – 100 punktów minusowych. Za każdą czerwoną trójkę w ręku (co może być tylko wynikiem omyłki gracza) – 500 punktów minusowych.

Ilość punktów zdobytych do zapisu w jednej rozgrywce równa się różnicy między ilością punktów plusowych i minusowych dla każdej ze stron. Punkty do zapisu mogą być plusowe (najczęściej) lub minusowe (znacznie rzadziej).

Gra toczy się w kolejnych rozgrywkach do chwili, gdy jedna ze stron osiągnie lub przekroczy w zapisie 5000 punktów. Ostatnie rozdanie (rozgrzywka), nawet gdy jest już jawnie wiadomo, że jedna ze stron lub obie strony przekroczyły 5000 punktów rozgrywana jest zawsze do końca.

Jeśli w jakimś rozdaniu skończą się karty w zamkniętym talonie, żadna zaś ze stron nie skończyła gry, rozgrzywka dobiega końca po zrzuceniu do stosu karty z ręki przez gracza, który pobrał ostatnią kartę z talonu (ten stos może zostać jeszcze kupiony!); oblicza się ilość punktów uzyskanych w rozgrywce przez obie strony bez premii za skończenie gry dla żadnej z nich.

Wygraną w całej grze jest różnica ilości punktów w zapisie bez żadnej dodatkowej premii za wygranie całej gry.

Można grać w kanastę – przy uprzedniej umowie – nie do 5000 punktów, lecz do 7500 punktów. Wówczas

istnieje dodatkowy warunek otwarcia: przy zapisie dla danej strony 5000 punktów lub więcej minimum otwarcia jest kanasta (wyłożenie siedmiu kart kanasty naraz); niezależnie od jej punktowej wartości i oczywiście tylko z jednej ręki z ewentualnym użyciem wierzchniej i tylko wierzchniej karty właśnie kupionego stosu.

Można grać w kanastę – przy uprzedniej umowie – pod warunkiem, iż grę wolno kończyć w momencie posiadania nie jednej, lecz co najmniej dwu wyłożonych kanast.

Kanasta dla trzech osób



Przy grze w trzy osoby każdy z grających gra sam i na własny rachunek. Każdy z grających otrzymuje po trzynaście kart. Grę wolno skończyć w momencie posiadania nie jednej, lecz co najmniej dwu wyłożonych kanast.

Wszystkie pozostałe reguły gry i zapisu – bez zmian.

Kanasta dla dwu osób



Przy grze w dwie osoby gra się tak samo, jak w trzy osoby, z tym tylko, iż każdy z grających otrzymuje po piętnaście kart.

Wszystkie pozostałe reguły gry i zapisu – bez zmian.

Samba



Wariant gry.

Do gry używa się trzech talii kart z džokerami (162 karty). Każdy z grających otrzymuje po 15 kart. Dwie osoby grają przeciwko dwom.

Przy pobieraniu kart z zakrytego talonu każdy z graczy pobiera dwie karty, zrzuca zaś do stosu tylko jedną.

Nie wolno kupować stosu na jedną kartę z džokerem,

lecz zawsze na dwie karty lub do wyłożonego już układu. W żadnym układzie (także w kanaście) nie może być więcej niż dwa dzokery. Wolno mieć dwie kanasty tej samej wartości. Dla skończenia gry trzeba mieć co najmniej dwie wyłożone kanasty. Komplet sześciu czerwonych trójek jest premiowany: 1000 punktów plusowych (przy posiadaniu dwu kanast) lub 1000 punktów minusowych (przy posiadaniu tylko jednej lub nieposiadaniu kanasty).

W grze można wykładać także sekwensy (trzy lub więcej kart kolejnych w tym samym kolorze; as jest kartą najwyższą i w sekwensie tylko A, K, D). Do sekwensu można dokładać dalsze karty kolejne, aż sekwens stanie się siedmiokartowy. Jest to tak zwana „samba” – otrzymuje się za nią 1500 punktów premii. Samba może służyć jako kanasta obowiązkowa do ukończenia gry. Do samby nie wolno dokładać żadnych dalszych kart.

Za skończenie gry – 200 punktów premii. Nie ma premii za podwójne skończenie gry i skończenie gry z ręki.

Minimum otwarcia gry: do 2995 punktów w zapisie – jak w kanaście; od 3000 do 6995 punktów w zapisie – 120 punktów; powyżej 7000 punktów w zapisie – 150 punktów.

Gra toczy się do chwili osiągnięcia przez jedną ze stron 10 000 punktów w zapisie.

Combo



Wariant gry.

Do gry używa się trzech talii kart z dzokerami. Każdy z grających otrzymuje po 15 kart. Dwie osoby grają przeciwko dwóm.

Przy pobieraniu kart z zakrytego talonu każdy z graczy bierze dwie karty, zrzuca zaś do otwartego stosu

z ręki tylko jedną. Nie wolno kupować na jedną kartę z dzokerem, lecz zawsze na dwie karty lub do wyłożonego już układu.

W żadnym układzie nie może być więcej niż dwa dzokery. Wolno mieć dwie kanasty tej samej wysokości.

Gra toczy się do chwili wyczerpania kart w talonie. Gracz, który wziął ostatnią kartę z talonu, ma obowiązek rzucić kartę z ręki na stos otwarty, który może jeszcze zostać kupiony przez następnego gracza. Nie ma skończenia gry i premii za nie. Żadnemu graczowi w toku gry nie wolno pozbywać się ostatniej karty z ręki.

Wolno w dowolnym momencie gry wyłożyć komplet trzech lub czterech (nie więcej) czarnych trójek (po 5 punktów), lecz nie wolno doń niczego dokładać. Za czarną trójkę w ręku przy końcu gry – 200 punktów minusowych.

Wolno wykładać (jak przy grze w sambę) także sekwenasy. Kanasta sekwensowa (siedem kart kolejnych w kolorze) nazywa się „escalera”. Nie może w niej być dzokerów. Wolno natomiast wykładać w kompletach, jak zwykle karty, trzy i więcej dzokerów aż do kanasty włącznie. Kanasta z dzokerów nazywa się „boliwia”.

Do żadnego rodzaju kanast nie wolno dokładać kart dodatkowych powyżej siedmiu. Specjalnie premiowana jest kanasta z siódemek.

Gracz, który pierwszy w rozgrywce wyłoży lub ukończy jakąkolwiek kanastę, otrzymuje w formie premii jedenaście górnych kart talonu. Ewentualne meldunki zawarte w tych kartach lub skompletowane za ich pomocą gracz może wyłożyć natychmiast.

Każda czerwona trójka to 100 punktów premii, plusowych lub minusowych; komplet sześciu czerwonych trójek to 2000 punktów premii. Aby otrzymać za czerwone trójki premię plusową, należy mieć wyłożoną boliwię, escalerę lub prawdziwą kanastę z siódemek.

Premie za poszczególne rodzaje kanast wynoszą:
boliwia (kanasta z dzokerów) – 2000 punktów;
escalera (kanasta sekwensowa) – 1500 punktów;
czerwona kanasta siódemek – 1500 punktów;
czarna kanasta z siódemek – 1000 punktów;
zwykła kanasta czerwona – 500 punktów;
zwykła kanasta czarna – 300 punktów.

Za każdą siódemkę w ręku w momencie zakończenia gry – 500 punktów minusowych. Poza tym siódemki są zwykłymi kartami w grze.

Minimum otwarcia przedstawia się następująco:

przy zapisie 0–3495 – 60 punktów;
przy zapisie 3500–6995 – 100 punktów;
przy zapisie 7000–10495 – 140 punktów;
powyżej 10500 – 180 punktów.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach. Pełna tura gry składa się z czterech kolejnych rozdań.

Czy można?



Wariant gry dla trzech, czterech lub pięciu osób, opracowany w 1962 roku w Arkansas, w ciągu trzech lat przyjął się powszechnie w Stanach Zjednoczonych, potem stał się znany i popularny także w Europie.

Rekwizyty:

Dwie pełne talie kart bez dzokerów (104 karty). Wartość punktowa kart: as – 15, figury i dziesiątki – 10, pozostałe karty według ilości oczek.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. W następnych rozdaniach gracze rozdają karty kolejno. Pełna partia „czy można” składa się z pięciu rozdań.

Każdy z graczy otrzymuje po dziesięć kart, reszta kart pozostaje w zakrytym talonie. Grę rozpoczyna zawsze naręczny rozdającego. Bierze do ręki wierzchnią kartę zakrytego talonu i jedną kartę z ręki zrzuca otwartą na stół. Podobnie postępują kolejni gracze – na stole tworzy się otwarty stos kart, którego wszystkie karty kolejne powinny być widoczne.

Ogólnym celem gry jest osiągnięcie jak najmniejszej ilości punktów minusowych w zapisie w cyklu kolejnych rozgrywek. Każdy z grających gra na własny rachunek.

Celem gry jest wyłożenie wszystkich kart z ręki na stół w odpowiednich układach. Układami do wyłożenia są komplety i sekwensy. Komplet to co najmniej trzy karty tej samej wysokości. Sekwens to co najmniej cztery kolejne karty w tym samym kolorze (as jest kartą najwyższą i najniższą, a więc A, K, D i A, 2, 3 to sekwensy).

Dla zakończenia gry w każdej rozgrywce obowiązują inne normy wyłożenia. Należy wyłożyć nie mniej i nie więcej, lecz tylko

- w pierwszej rozgrywce: dwa komplety;
- w drugiej rozgrywce: jeden komplet i jeden sekwens;
- w trzeciej rozgrywce: dwa sekwensy;
- w czwartej rozgrywce: trzy komplety;
- w piątej rozgrywce: dwa komplety i jeden sekwens.

We wszystkich rozgrywkach, oprócz ostatniej, wolno ostatnią kartę z ręki zrzucić na stos otwarty. W ostatniej rozgrywce kartę tę należy również wyłożyć na stół w jednym z układów.

We wszystkich rozgrywkach w kolejności gry wolno wykladać karty z ręki (po pobraniu karty z talonu lub stosu, przed zrzuceniem karty z ręki na stos) nie tylko w kompletach lub sekwensach, wolno także dokładać karty z ręki do wyłożonych już na stół kompletów i sekwensów, zarówno własnych, jak przeciwników. W ten

sposób komplet może osiągnąć osiem kart, sekwens – trzynaście.

Obowiązujące każdego z graczy w kolejnych rozgrywkach układy do wyłożenia nie mogą się dublować (dwa komplety to dwa różne komplety, na przykład waletów i czwórek, lecz nie dwa komplety po trzy walety w każdym; dwa sekwensy to sekwensy w różnych kolorach).

Nie wolno kończyć gry bez wyłożenia obowiązującej w danym rozdaniu ilości i rodzaju układów. Nie wolno wykładać więcej i innych układów niż obowiązujące w danym rozdaniu.

W kolejności gry gracz ma prawo zamiast brać kartę z talonu wziąć kartę ze stosu otwartego, zrzuconą przez poprzednika. Nie ma obowiązku natychmiastowego wykładania ani dokładania tej karty.

Karta zrzucana na stos otwarty może zostać zakupiona (wzięta do ręki) nie tylko przez gracza, do którego została zrzucana, lecz i przez pozostałych dwu graczy (poza tym, oczywiście, który daną kartę zrzucił).

Aby kupić z odkrytego stosu wierzchnią jego kartę, gracz pyta: Czy można?

Zezwolenia udzielają wszyscy gracze zainteresowani (ci, którzy mieliby prawo kartę właśnie zrzuconą kupić wcześniej niż pytający o to). Przykładowo: grają A, B, C i D, którzy siedzą w tej właśnie kolejności; kartę na stos zrzucił gracz A, pragnie ją kupić i pyta o to gracz D, zezwolenia udzielają kolejno najpierw B, potem C. Jeśli kartę zrzucił gracz A, chce zaś ją kupić gracz C, zezwolenia udziela tylko B. Jeśli kartę chce kupić gracz B, nie prosi nikogo o zezwolenie – jest to przecież karta właśnie do niego zrzucana.

Jeśli gracze zapytani udzielili pytającemu zezwolenia (odpowiadając „można”), gracz pytający bierze wierzchnią kartę otwartego stosu oraz dodatkowo jedną kartę

zamkniętego talonu i nie zrzuca żadnej karty z ręki. Jednocześnie zmienia się kolejność gry, która wraca do gracza kupującego kartę ze stosu. Teraz gra następny gracz naręczny. Może on kupić ujawnioną na stosie odkrytym wierzchnią jego kartę lub wziąć do ręki wierzchnią kartę talonu i zrzucić kartę z ręki.

Jeśli którykolwiek z graczy zainteresowanych nie udzieli pytającemu zezwolenia (odpowiadając na jego pytanie „nie można”), ma obowiązek sam kupić wierzchnią kartę ze stosu. Jeśli jest to gracz naręczny, do którego sporna karta została zrzuczona, nie dokupuje już karty z talonu, ale też nie zrzuca żadnej karty z ręki; kolejka gry przechodzi na następnego gracza. Jeśli graczem odstawiającym jest nie naręczny, lecz następny, ma on obowiązek nie tylko sam kupić wierzchnią, sporną kartę ze stosu, lecz także dodatkowo bierze z talonu jedną kartę i nie zrzuca żadnej karty z ręki; kolejka gry przechodzi na następnego gracza.

Gracz, któremu udzielono zezwolenia na kupno wierzchniej karty stosu, może, nie ujawniając tej swojej chęci uprzednio, kupić więcej kart kolejnych z wierzchu stosu (dwie, trzy, cztery – ile sobie życzy), za każdą jednak kartę kupioną ze stosu ma obowiązek pobrać także jedną kartę z talonu i nie zrzuca żadnej karty z ręki.

Gracz naręczny, do którego karta właśnie została zrzuczona, może – nie pytając nikogo o zezwolenie – kupić i ją, i kolejne dalsze karty stosu (ile sobie życzy), wówczas jednak za każdą kartę dodatkową, poza pierwszą kupioną ze stosu, ma obowiązek pobrać także jedną kartę z talonu i nie zrzuca żadnej karty z ręki; kolejka gry przechodzi na następnego gracza.

Gdy któryś z graczy wyłożył wszystkie obowiązujące w danym rozdaniu układy kart i pozbył się wszystkich kart z ręki, rozgrywka kończy się. Następuje obliczenie ilości punktów każdego gracza.

Kończący grę otrzymuje premię w wysokości 20 punktów plusowych.

Karty wyłożone na stół w kompletach i sekwensach nie liczą się. Za karty w ręku każdy z graczy otrzymuje ilość punktów minusowych obliczoną według wartości punktowej wszystkich kart w ręku. Nie wyłożone układy i nie dołożone karty stają się w momencie zakończenia gry minusowe, nie wolno ich już wykladać ani dokładać.

Gra toczy się do chwili ukończenia ostatniej (piątej) obowiązującej rozgrywki.

Całą partię wygrywa ten z graczy, który ma w zapisie najmniej punktów minusowych.

W a r i a n t „c z y m o ż n a ? ”

Można grać w „czy można?” nie w pięciu, lecz w sześciu kolejnych rozdaniach. Wówczas we wszystkich rozgrywkach każdy z grających otrzymuje nie po dziesięć, lecz po jedenaście kart, w ostatniej zaś, szóstej rozgrywce obowiązuje wyłożenie dwu sekwensów i jednego kompletu.

Pozostałe zasady gry i zapisu – bez zmian.

A T U T O W I E C



Tradycyjna gra rosyjska (zwana „swoi kozyri” – „swoje atuty”), która zdobyła sobie sporą popularność także w Wielkiej Brytanii (pod nazwą „challenge” – „wyzwanie”).

Atutowiec wywodzi się ze znanej i u nas, dawnej gry pod różnymi nazwami: dureń, kasztelan, gap, wózek.

Rekwizyty :

Skatowa talia kart (32 karty). Starszeństwo kart od asa do siódemki. Istnieje zmienny kolor atutowy.

W atutowca można grać także mniejszymi taliami kart (28 lub 24 karty); gra większymi taliami (36 i więcej kart) jest możliwa, lecz zbyt komplikuje grę.

Zasady gry :

Każdy z grających ma swój kolor atutowy. Jeden z grających wychodzi, drugi kartę wyjścia winien przebić starszą kartą w tym samym kolorze lub atutem i „nadłożyć”, wyjść do przeciwnika. Gdy kolejny gracz nie może lub nie chce przebić karty, którą wyszedł do niego przeciwnik, musi wziąć do ręki nie tylko kartę ostatniego wyjścia, lecz wszystkie karty leżące na stole; wychodzi wówczas przeciwnik. Wygrywa ten z grających, który pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki.

Przed rozdawaniem kart rozdający wybiera sobie dowolnie i ogłasza dwa kolory (na przykład: piki i trefle), jeden z nich ogłaszając jako swój kolor atutowy (na przykład piki). Z pozostałych dwu kolorów (w tym przykładzie kierów i kar) przeciwnik rozdającego ogłasza jeden jako swój kolor atutowy (na przykład kiery).

Gdy wybór kolorów został już dokonany, rozdający daje sobie, odsłaniając je, szesnaście kart. Usuwa z nich wszystkie karty w tych kolorach, których nie ogłaszał, pozostawia karty w kolorach przez siebie nominowanych, które będą jego kartami do gry.

Przeciwnik rozdającego dobiera sobie teraz dla siebie karty w dwu przez siebie ogłoszonych kolorach, identyczne co do wartości, jak karty rozdającego. Po zakończeniu podziału kart karty w rękę obydwu graczy są niejako

lustrzanym odbiciem, mają zawsze identyczną wartość i znaczenie.

Rozgrywkę pierwszym wyjściem rozpoczyna przeciwnik rozdającego.

Partia przykładowa:

rozegrana 28 kartami (od asów do ósemek). Rozdawał gracz B.

Gracz B jako swoje kolory nominuje kiery i kara, jako kolor atutowy kiery. Gracz A nominuje więc piki i trefle, jako kolor atutowy piki.

W szesnastu pierwszych kartach odkrytych dla gracza B znajdują się A, D, W i 9 kier oraz A i W karo. Po dokonaniu podziału kart gracze mają więc na ręku:

Gracz B: K, 10 i 8 pik, A, D, W i 9 kier, A, W karo, K, D, 10, 9 i 8 trefl.

Gracz A: A, D, W i 9 pik, K, 10 i 8 kier, K, D, 10, 9 i 8 karo, A, W trefl.

Gracz A wychodzi w 8 karo, B bije W karo, wychodzi w 8 trefl, A bije W trefl, wychodzi w 10 kier — B decyduje się wziąć karty ze stołu. A wychodzi w 9 karo, B bije W karo i wychodzi w 8 trefl. A bije A trefl i wychodzi w 10 karo. B bije A karo i wychodzi w 8 pik. A bije 9 pik i wychodzi w D karo. B bije 9 kier i wychodzi w 10 pik — tym razem A decyduje się zabrać wszystkie karty.

B wychodzi w 9 trefl, A bije A trefl i wychodzi w 9 karo. B bije 10 kier i wychodzi w 10 trefl. A bije 8 pik i wychodzi w 10 karo. B bije W kier i wychodzi w W trefl. A bije 9 pik i wychodzi w 8 trefl. B bije D trefl i wychodzi w K trefl. A bije 10 pik i wychodzi w 8 kier. B bije D kier i wychodzi w 8 karo. A bije W karo i wychodzi w 9 kier. B bije A kier i wychodząc w K pik pozbywa się ostatniej karty z ręki, a więc wygrywa grę.

A pozostało na ręku trzy piki (A, D, W), trzy kara (A, K i D) oraz król kierowy. Gracz A zbyt późno zaczął ofensywę w drugiej turze gry, źle obliczył zasoby ręki B — i musiał przegrać.

POKER RÓWNOLEGŁY



Gra opracowana przez angielskiego autora i znawcę w dziedzinie gier, Huberta Phillipsa, w 1953 roku, znana na obszarze języka angielskiego jako „quintet”, na obszarze języka francuskiego zaś jako „pochette”.

Rekwizyty:

Preferansowa (pikietowa) talia kart — 32 karty. Starszeństwo kart: od asa do siódemki. Starszeństwo kolorów kart nie istnieje. Do gry używa się dwu talii.

Zasady gry:

Każdy z grających otrzymuje pełną talię kart. Rozdającego wyznacza się przez losowanie. Rozdający tasuje swoją talię i wyklada z niej pierwsze siedem kart odkryte na stole. Karty te nie wezmą udziału w grze w danym cyklu rozgrywek — przeciwnik rozdającego także usuwa je ze swojej talii.

W ten sposób każdy z graczy dysponuje do gry 25 takimi samymi co kontrpartner kartami.

Gracze, każdy dla siebie, dzielą swoje 25 kart na pięć pakietów po pięć kart w każdym, w sposób dowolny, układając kolejne pakiety zakryte przed sobą.

W rozgrywce następuje kolejno porównywanie wartości pakietów kart, zestawionych przez obydwu graczy, jako tak zwanych „ręk pokerowych”, tj. według starszeństwa układów kart przyjętego w tradycyjnej grze w pokera.

Układy kart — figury pokerowe — są następujące:

P o k e r — najstarszy układ, pięć kart kolejnych w jednym kolorze (A, K, D, W, 10 trefl; D, W, 10, 9, 8 pik itp.). Z dwu zestawów pokerowych silniejszy jest ten, który zaczyna się od starszej karty (poker asowy jest

silniejszy od pokera damowego). Dwa pokery w różnych kolorach, zaczynające się od tej samej karty, są sobie równe;

czwórka – cztery karty tej samej wysokości, piąta karta dowolna (K pik, K kier, K karo, K trefl, 7 pik; 8 pik, 8 kier, 8 karo, 8 trefl, A kier itp.). Z dwu zestawów czwórek silniejszy jest ten, który zawiera starsze karty w czwórce;

ful – trzy karty tej samej wysokości oraz dwie karty inne, lecz między sobą również tej samej wysokości (8 kier, 8 pik, 8 karo, A trefl, A pik; D kier, D karo, D trefl, 10 kier, 10 pik itp.); z dwu zestawów fuli silniejszy jest ten, który zawiera starsze karty w trójce;

kolor – pięć kart w jednym kolorze (A, W, 10, 8, 7 kier; K, D, 10, 8, 7 pik itp.). Z dwu zestawów kolorów silniejszy jest ten, który zawiera najstarszą kartę. Jeśli obydwa kolory zawierają tę samą najstarszą kartę, o starszeństwie decyduje druga z kolei karta najstarsza i tak dalej aż do piątej. Jeśli obydwa zestawy zawierają tylko karty tej samej wysokości, są sobie równe;

strit (street) – pięć kart kolejnych w różnych kolorach (K pik, D kier, W trefl, 10 trefl, 9 karo; D pik, W pik, 10 kier, 9 pik, 8 trefl itp.). Z dwu zestawów stritów silniejszy jest ten, który zaczyna się od starszej karty. Dwa strity zaczynające się od tej samej karty są sobie równe;

trójka – trzy karty tej samej wysokości oraz dwie inne karty dowolne (10 pik, 10 trefl, 10 kier, K karo, W pik; D kier, D karo, D trefl, A pik, 10 karo itp.). Z dwu zestawów trójek silniejszy jest ten, który zawiera starsze karty w trójce;

dwie pary – dwie karty tej samej wysokości oraz inne dwie karty również tej samej między sobą wysokości, piąta karta dowolna (K pik, K trefl, 10 karo, 10 trefl, W pik; 8 pik, 8 karo, 7 pik, 7 trefl, D kier itp.). Z dwu zestawów dwu par silniejszy jest ten, który zawiera

najstarszą parę. Jeśli starsze pary obydwu zestawów są sobie równe, o starszeństwie zestawu rozstrzyga starszeństwo drugich par. Jeśli i one są sobie równe, o starszeństwie rozstrzyga porównanie piątych kart obydwu zestawów. Jeśli obydwa zestawy składają się tylko z kart tej samej wysokości, są sobie równe;

p a r a – dwie karty tej samej wysokości oraz trzy karty dowolne (K trefl, K pik, W trefl, 10 karo, 8 kier; W pik, W karo, A kier, D pik, 7 trefl itp.). Z dwu zestawów par silniejszy jest ten, który zawiera starsze karty w parze. Jeśli pary są sobie równe, decyduje najstarsza karta z pozostałych trzech lub kolejna z nich najstarsza. Jeśli obydwa zestawy składają się tylko z kart tej samej wysokości, są sobie równe;

z e r ó w k a – pięć kart dowolnych, nie stanowiących żadnego z układów uprzednich (A pik, D kier, W trefl, 8 pik, 7 karo; K trefl, D pik, 10 pik, 9 kier, 7 trefl itp.). Z dwu zestawów zerowych silniejszy jest ten, który zawiera najstarszą kartę lub najstarszą kolejną kartę. Jeśli obydwa zestawy składają się tylko z kart tej samej wysokości, są sobie równe.

Starszeństwo dwu różnych zestawów między sobą jest następujące (od najstarszego zestawu do najmłodszego): poker, czwórka, ful, kolor, strit, trójka, dwie pary, para, zerówka.

Po zestawieniu przez graczy pięciu pakietów (figur pokerowych) następuje rozgrywka – ich porównywanie.

Pakiety należy porównywać kolejno: ustalonej przez graczy przed rozpoczęciem pokazów-rozliczeń kolejności nie wolno zmieniać.

Za wygraną w pierwszym pokazie – 3 punkty, w drugim – 4 punkty i dalej po jednym punkcie więcej aż do wygranej za piąty pokaz – 7 punktów.

Całą grę wygrywa ten z graczy, który w pięciu pokazach zdobył więcej punktów.

Partia przykładowa:

Rozdający gracz A wyłożył na stół odkryte karty: 8 i 7 kier, 9 karo, 10 i 7 pik, D i W trefl. Te karty odpadają więc z gry, zostają usunięte z talii obydwu graczy. Z pozostałych kart gracze ustalają zestawy pięciu pokazów i porównują je między sobą.

W pierwszym pokazie gracz A demonstruje 9 pik, 9 trefl, 8 pik, 8 trefl i 7 trefl (dwie pary dziewiątkowe), gracz B zaś demonstruje A pik, A kier, A trefl, 8 karo i 8 trefl (fuła asowego). Gracz B wygrał 3 punkty.

W drugim pokazie gracz A ma: K pik, K karo, K trefl, W pik, 10 trefl (trójkę króli), gracz B ma: K, D, W, 9 i 8 pik (kolor – pikowy); znów wygrał gracz B, zdobywając 4 punkty, ma łącznie 7 punktów.

W trzecim pokazie gracz A demonstruje D, W, 10, 8 i 7 karo (kolor karowy), gracz B: K, D, W, 10 i 9 kier (poker od króla); znów wygrał gracz B, zdobywając 5 punktów, ma już łącznie 12 punktów.

W czwartym pokazie gracz A ma: A pik, A kier, A karo, A trefl, D pik (czwórkę asów), gracz B: A, K, D, W i 10 karo (pokera od asa). I tym razem wygrywa B, zdobywając 6 punktów; ma już łącznie 18 punktów.

W piątym pokazie gracz A demonstruje K, D, W, 10 i 9 kier (pokera od króla), gracz B zaś 7 karo, 7 trefl, K trefl, 10 trefl i 9 trefl (parę siódemek). Ten pokaz wygrał gracz A, zdobywając 7 punktów.

Łącznie gracz B zdobył 18 punktów, gracz A – 7 punktów, a więc całą grę gracz B wygrał z 11 punktów.

MAU-MAU



Gra współczesna, zwana także „pony”.

Rekwizyty:

Preferansowa (pikietowa) talia kart, tj. 32 karty. Nie ma koloru atutowego, starszeństwo kart nie ma w grze znaczenia. Wartość punktowa kart: as – 11, król – 4, dama – 3, walet – 2, pozostałe karty według ilości oczek.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Do następnych rozdzeń gracze rozdają karty kolejno. Grę rozpoczyna zawsze naręczny rozdającego.

Każdy z grających otrzymuje po pięć kart, następną kolejną kartę odsłania się („wyświęca”) – jest to pierwsza karta odkrytego stosu. Reszta kart pozostaje w zakrytym talonie.

Gracze kolejno, w kierunku ruchu wskazówek zegara, układają po jednej karcie z ręki na stół, na odkryty stos.

Wolno w swojej kolejce gry dołożyć kartę tego samego koloru co wierzchnia karta stosu lub tej samej wysokości (karo na karo, dziewiątkę na dziewiątkę).

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z ręki dla uzyskania w zapisie w kolejnych rozgrywkach jak najmniejszej ilości punktów minusowych.

Wszystkie walety pełnią funkcję specjalną: każdego waleta można zawsze wyłożyć na stół, zapowiadając jednocześnie początek nowego koloru, który obowiązuje następnego gracza (nie musi to być kolor układanego waleta; może być dowolnie wybrany przez gracza, który waleta układa).

Gdy gracz w swojej kolejce gry nie może wyłożyć żadnej karty z ręki, pobiera jedną i tylko jedną kartę z zakrytego talonu. Jeśli i teraz nie może żadnej karty wyłożyć, kolej gry przechodzi na następnego gracza.

Rozgrzywka kończy się z chwilą, gdy któryś z graczy pozbywa się ostatniej karty z ręki. Wygrywający nie otrzymuje żadnych punktów – pozostali gracze otrzymują ilość punktów minusowych równą ilości oczek wszystkich kart pozostałych w ręku.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach do chwili, gdy jeden z graczy w zapisie przekroczy umówioną z góry ilość punktów, zazwyczaj 100 punktów.

Warianty mau-mau

W mau-mau, szczególnie przy większej ilości uczestników gry, można grać pełną talią (52 kartami).

Można umówić się, iż obowiązuje jedna lub kilka spośród następujących, dodatkowych reguł rozgrywki i zapisu:

jeśli karta kończąca grę (ostatnia z ręki) jest waletem, zapis punktowy wszystkich graczy przegrywających rozgrywkę podwaja się;

po zrzuceniu siódemki do stosu następny gracz ma obowiązek pobrać jedną kartę talonu i nie zrzuci żadnej karty; kolej gry przechodzi na następnego gracza;

po zrzuceniu ósemki do stosu następny gracz traci kolejkę (zostaje ominięty) w grze;

na damę wolno położyć tylko króla tego samego koloru lub dowolnego waleta;

każdy z grających otrzymuje nie po pięć, lecz po siedem kart w pierwszym rozdaniu.

Pozostałe reguły gry i zapisu – bez zmian.

MAKAO



Gra współczesna, nazywana także „piekielko”.

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty). Starszeństwo kart: od asa do dwójki. Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Następnie w kolejnych rozgrywkach gracze rozdają karty kolejno. Grę rozpoczyna zawsze naręczny rozdającego.

Każde rozdanie składa się z dwu etapów: zapowiedzi i rozgrywki.

W zapowiedzi gracze deklarują kolejno ilość lew, którą zobowiązują się wziąć w danym rozdaniu. Zobowiązanie niewzięcia żadnej lewy (zero) jest również zapowiedzią.

Gra toczy się w kolejnych rozgrywkach. W pierwszej rozgrywce każdy z graczy otrzymuje tylko jedną kartę, kolejna karta zostaje odkryta („wyświęcona”) i wyznacza kolor atutowy w danej rozgrywce. Ani ta karta, ani reszta kart w zakrytym talonie nie biorą udziału w rozgrywce. W pierwszej rozgrywce mogą więc istnieć tylko dwie zapowiedzi: zero lew lub jedna lewa.

W drugiej rozgrywce każdy z grających otrzymuje po dwie karty i kolejna karta z talonu wyznacza kolor atutowy.

W trzeciej rozgrywce – po trzy karty; i tak dalej w każdej następnej rozgrywce gracze otrzymują po jednej karcie więcej. Cykl rozgrywek dobiega końca, gdy nie wystarcza już kart dla podziału pomiędzy graczy. Na przykład przy czterech grających w ostatniej rozgrywce każdy z nich otrzymuje po 13 kart, przy sześciu – po 8 kart, przy siedmiu – po 7 kart. Pozostałe w talonie karty nigdy nie biorą udziału w rozgrywce.

Ostatnia rozgrzywka cyklu rozgrywana jest zawsze jako bezatutowa (nie poświęca się karty z talonu).

W rozgrywce obowiązuje dorzucanie do koloru; nie ma obowiązku przebijania starszą kartą ani przebijania atutem w wypadku nieposiadania koloru wyjścia.

Po zakończeniu każdej rozgrywki oblicza się punkty zdobyte przez graczy.

Gracz, który nie wykonał swojej zapowiedzi (wziął mniej lub więcej lew, niż zadeklarował), nie otrzymuje punktów.

Gracz, który wykonał swoją zapowiedź (wziął ściśle

tylę lew, ile zadeklarował), otrzymuje ilość punktów równą ilości zadeklarowanych lew oraz 10 punktów premii. Na przykład zadeklarowane i wzięte 7 lew – 17 punktów, zadeklarowane i wzięte zero lew – 10 punktów.

Gra toczy się w kolejnych rozgrywkach do zakończenia całego cyklu (ilość rozgrywek oczywiście zależy od ilości uczestników gry).

Całą grę wygrywa ten z graczy, który zdobył największą ilość punktów w zapisie.

KIERKI



Grupa gier, przede wszystkim dla czterech osób, w porównaniu z wieloma innymi grami karcianymi niejako „odwrotnych” (wygrywa nie ten z grających, który zdobywa maksimum punktów lub lew pozytywnych, lecz ten, któremu uda się do minimum uniknąć zapisania na swoje konto punktów i lew negatywnych). Gry tej grupy są na obszarze języka francuskiego ogólnie nazywane grami „misère”, na obszarze języka angielskiego – grami „nullo”.

Kierki, uprawiane dzisiaj w różnych formach i wariantach w wielu krajach, zwane także grą w króla lub (z angielskiego) w kinga, wywodzą się z dawnej, szesnastowiecznej francuskiej gry „reversis” i angielskiej „reverse”, a także z gier hiszpańskich „quinola”, „espagnolette” i „cirulo”, których warianty znane były w niewiele lat później i uprawiane także w Polsce jako „chapanka” i „drużbart”. Zapalonym graczem w te gry był Jan III Sobieski.

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty). Starszeństwo kart od asa do dwójki. Wartość punktowa kart różna w różnych rozgrywkach.

Zasady gry:

Przy grze w cztery osoby do poszczególnych rozgrywek gracze rozdają karty kolejno. Każdy z grających otrzymuje po trzynastcie kart. Rozgrywane są kolejne lewy. Pierwszy wychodzi zawsze gracz po lewej ręce rozdającego. Nie ma koloru atutowego. Istnieje obowiązek dorzucania do koloru. Nie ma obowiązku przebijania starszą kartą w kolorze wyjścia. Gracz, który wziął pierwszą lewą, wychodzi do następnej lewy i tak dalej.

Pełna partia kierów składa się z sześciu kolejnych rozdań. W każdym z nich inne karty są minusowe, ujemne. Gracz, który w danym rozdaniu weźmie jedną lub więcej kart minusowych, zapisuje sobie odpowiednią ilość punktów minusowych. I tak:

pierwsze rozdanie — nie brać lew; za każdą wziętą lewą 20 punktów;

drugie rozdanie — nie brać kier; za każdą wziętą kartę kierową 20 punktów (w tym rozdaniu nie wolno, gdy ma się inne karty na rękę, wychodzić w kier);

trzecie rozdanie — nie brać dam; za każdą wziętą damę 60 punktów;

czwarte rozdanie — nie brać „chłopców”, tj. króli i waletów; za każdego wziętego króla lub waleta — 30 punktów;

piąte rozdanie — nie brać króla kier; za jego wzięcie 150 punktów (w tym rozdaniu nie wolno, gdy ma się inne karty na rękę, wychodzić w kier; posiadacz króla kierowego — zależnie od umowy — nie ma obowiązku zrzucić go przy pierwszej okazji lub ma ten obowiązek);

szóste rozdanie — nie brać ostatniej lewy; za jej wzięcie 150 punktów.

Szóste rozdanie bywa, zależnie od umowy, rozgrywane także w dwu innych wariantach: nie brać dwu ostatnich lew (po 75 punktów za każdą z nich) lub nie brać

siódmej i ostatniej lewy (także po 75 punktów za każdą z nich).

Niekiedy, zależnie od umowy, rozgrywana bywa także siódma rozgrywka, zwana grą z „rozbójnikiem”, „wariatem” lub „lokomotywą”. W tej rozgrywce wszystkie karty minusowe z poszczególnych rozgrywek są minusowe naraz (w jednej lewie mogą znaleźć się punkty minusowe za wzięcie lewy, czterech kierów, damy, króla i waleta, króla kier i ostatniej lewy). Nie wolno wychodzić w kiery.

Przy grze w kierki w trzy osoby usuwa się z talii dwójkę trefl i każdy z grających otrzymuje po siedemnaście kart. Zasady rozgrywki nie ulegają zmianie, nieznacznie zmienia się zapis punktowy. I tak: za lewę – 15 punktów, za kiery – 20, za damę – 60, za króla lub waleta – 30, za króla kierowego – 140, za ostatnią lewę – 140 (lub za dwie ostatnie – po 70).

Istnieją dwa zasadnicze warianty zdobywania w kierkach punktów plusowych: rozgrywka atutowa oraz tak zwana loteryjka. Loteryjka jest także samodzielną grą karcianą – jej zasady i przepisy podają pod inną nazwą gry: fantan (zob. s. 346).

Wygrywający loteryjkę gracz otrzymuje 800 punktów plusowych; gracz, który pozbywa się swoich kart z ręki jako drugi, otrzymuje 500 punktów plusowych. Można rozgrywać loteryjkę nie raz, lecz czterokrotnie – wówczas w każdej rozgrywce pierwsza nagroda wynosi 200 punktów plusowych, druga zaś 125 punktów plusowych.

Przy grze w trzy osoby i jednorazowym rozgrywaniu loteryjki nagrody wynoszą: pierwsza – 790 punktów plusowych, druga – 485 punktów. Przy grze w trzy osoby i trzykrotnym rozgrywaniu loteryjki nagrody wynoszą: pierwsza – 250, druga – 175 punktów w każdej z loteryjek.

Drugi zasadniczy wariant zdobywania punktów pluso-

wych to rozgrywka atutowa, rozgrywana czterokrotnie (przy czterech grających) lub trzykrotnie (przy trzech).

W rozgrywce atutowej po rozdaniu kart gracz naręczny, wychodzący, przed pierwszym wyjściem deklaruje swój kolor atutowy, który będzie obowiązywał w danej rozgrywce. Istnieje obowiązek dorzucania do koloru, nie ma obowiązku przebijania atutem w wypadku nieposiadania koloru. Za każdą wziętą lewą ten z graczy, który ją wziął, otrzymuje 25 punktów plusowych. Po zakończeniu rozgrywki w następnym rozdaniu kolor atutowy wybiera następny z graczy. Cykl rozgrywek kończy się, gdy każdy z graczy wybierał atu i był pierwszym wychodzącym.

Wariantem rozgrywki atutowej jest rozgrywka atutowa licytowana. W tej rozgrywce każdy z grających otrzymuje po dwanaście kart, pozostałe cztery karty leżą odkryte na stole (przy trzech grających każdy z nich otrzymuje po szesnaście kart, pozostałe trzy leżą odkryte na stole). Karty na stole są własnością gracza naręcznego w danym rozdaniu; może on włączyć je do swoich kart w rękę, każdemu z pozostałych współgrających oddając jedną swoją dowolnie wybraną kartę zakrytą i deklarując kolor atutowy. Gracz naręczny może jednak także odstąpić karty na stole i prawo nominowania koloru atutowego w danym rozdaniu któremuś z kontrpartnerów w zamian za zadeklarowaną przez niego ilość punktów plusowych.

Deklaracje te odbywają się w trybie licytacji – każdy z graczy poza naręcznym ma prawo zgłosić tę ilość punktów, którą ofiarowuje za karty na stole i prawo nominowania koloru atutowego. Licytację wygrywa ten z graczy, który zgłosił najwyższą ilość punktów. Wówczas włącza on karty ze stołu do swoich kart w rękę, każdemu z pozostałych współgrających oddając jedną swoją dowolnie wybraną kartę i deklarując kolor atutowy.

Rozliczenie z naręcznym następuje natychmiast po ukończeniu rozdania. Jeśli nominujący kolor atutowy zdobył ilość lew punktowo większą niż ilość punktów, które ofiarował za prawo nominowania koloru atutowego (na przykład: karty zostały odstąpione za 125 punktów; gracz wygrywający licytację zdobył sześć lew, tj. 150 punktów), w zapisie otrzymuje odpowiednio zmniejszoną ilość punktów i odpowiednią ilość punktów otrzymuje naręczny (w naszym przykładzie: dla gracza wygrywającego licytację – 25 punktów; dla naręcznego – 125 punktów za odstąpienie kart oraz dodatkowo ta ilość punktów za lewy, które sam zdobył w rozgrywce). Jeśli ilość punktów za lewy zdobyte nie wystarcza do pokrycia zobowiązania, zostają one odpisane z ogólnego zapisu gracza (i dopisane naręcznemu).

Można wyobrazić sobie, iż w kolejnych czterech rozgrywkach atutowych licytowanych nominować kolor atutowy będzie ten sam gracz. Gracz naręczny ma prawo nie otwierać licytacji. Gdy raz ją jednak otworzył, ma obowiązek odstąpić karty na stole i prawo nominowania koloru atutowego dającemu najwięcej. Gracz naręczny może otworzyć licytację warunkowo, oświadczając na przykład: kto daje 150 punktów lub więcej? Gdy nie ma chętnych, gracz naręczny może obniżyć wymaganą przez siebie ilość punktów lub samemu nominować kolor atutowy.

Gdy gra się w kierki z „rozbójnikiem”, konieczne są dwie tury rozgrywek plusowych. Wówczas tradycyjnie jedną z nich jest loteryjka, drugą – rozgrzywka atutowa licytowana.

Kierki dzokerowe



Amerykański wariant gry.

Z talii kart usuwa się dwójkę trefl, umieszczając za-

miast niej dzokera (przy grze w trzy osoby usuwa się dwójkę i trójkę trefl).

Kartami minusowymi są tylko kiery oraz dzoker. Za wzięcie asa kierowego – 14 punktów minusowych, króla – 13 punktów, damy – 12, waleta – 11, dziesiątki – 10 i dalej ilości punktów równe ilości oczek na karcie. Za wzięcie dzokera – 20 punktów minusowych.

Dzoker jest w rozgrywce kartą o specjalnych właściwościach: uważany jest za kartę kierową młodszą od waleta, lecz starszą od dziesiątki (bije więc każdą lewą kierową, w której nie ma figury). W lewie niekierowej natomiast dzoker, niezależnie od koloru wyjścia, jest zawsze kartą najstarszą i bije tę lewą (nie można więc rzucić dzokera na żaden inny kolor prócz kierów).

Każde rozdanie jest samodzielną rozgrywką. Pełna partia kierów dzokerowych obejmuje zazwyczaj tyle rozdań, ilu jest graczy.

Kierki dominowe



Amerykański wariant gry.

Kartami minusowymi są tylko kiery (każda karta kierowa – jeden punkt minusowy). Gra toczy się w kolejnych rozdaniach, dopóki w zapisie któryś z graczy nie osiągnie 31 punktów minusowych. Wówczas całą grę wygrywa ten z graczy, który ma najmniej punktów minusowych.

Każdy z grających otrzymuje po sześć kart, reszta kart pozostaje zakryta w talonie. W toku rozgrywki wolno wychodzić w kiery.

Istnieje obowiązek dorzucania do koloru, dopóki są karty w talonie. Jeśli gracz nie może dorzucić do koloru kolejnej lewy, ciągnie jedną lub więcej kart z talonu aż do chwili, gdy będzie mógł dorzucić do koloru.

Gdy wyczerpią się karty w talonie, wolno w przypadku braku koloru wyjścia zrzucić dowolną kartę.

Jeśli w toku rozgrywki któryś z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart z ręki, wypada z rozgrywki, która toczy się dalej z udziałem pozostałych graczy do chwili, gdy zostaną zgrane wszystkie karty lub gdy z kartami w ręku pozostanie tylko jeden z graczy (w tym ostatnim przypadku karty pozostałe w ręku dołącza on do swoich lew).

Jeśli w toku rozgrywki któryś z graczy pozbywa się swojej ostatniej karty z ręki, biorąc na nią lewę, gracz ten wypada z dalszej rozgrywki, obowiązek zaś wyjścia do następnej lewy przechodzi na gracza naręcznego po lewej stronie.

Kierki licytowane



Amerykański wariant gry.

Każdy z grających otrzymuje po trzynaście (przy trzech grających – po siedemnaście) kart. Kartami minusowymi są tylko karty jednego, wybranego w licytacji koloru (za jedną taką kartę wziętą w lewie – jeden punkt minusowy).

Po rozdaniu kart gracz naręczny rozpoczyna licytację, pasując lub deklarując pewną ilość punktów minusowych, którą zapisze sobie za prawo nominowania koloru minusowego w rozgrywce. Gracz, który w licytacji zadeklaruje najwyższą ilość punktów, wygrywa licytację – zapisuje sobie zadeklarowaną ilość punktów minusowych i wyznacza kolor minusowy danej rozgrywki; nie brać kier, nie brać pik, nie brać kar lub nie brać trefli.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach, dopóki w zapisie któryś z graczy nie osiągnie 77 punktów minusowych. Wówczas całą grę wygrywa ten z graczy, który ma najmniej punktów minusowych.

Omnibus



Amerykański wariant gry.

Kartami minusowymi są wszystkie kiero (za wzięcie karty kierowej – jeden punkt minusowy) oraz dama pikowa (za jej wzięcie – trzynaście punktów minusowych). Kartą plusową jest dziesiątka karo – za jej wzięcie liczy się graczowi 10 punktów plusowych.

W rozgrywce wolno wychodzić zarówno w kiero, jak w piki.

Jeśli któryś z graczy weźmie wszystkie kiero, damę pik i dziesiątkę karo (wszystkie karty punktowane), otrzymuje 26 punktów plusowych.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy wybiera trzy dowolne karty ze swojej ręki i zakryte przekazuje je graczowi po lewej stronie, otrzymując w zamian trzy karty od gracza po prawej stronie.

Do pierwszej lewy wychodzi zawsze naręczny rozdającego.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach, dopóki w zapisie któryś z graczy nie osiągnie 100 punktów minusowych. Wówczas całą grę wygrywa ten z graczy, który ma najmniej punktów minusowych lub najwięcej punktów plusowych.

Przy trzech grających – każdy otrzymuje po 17 kart; usuwa się z talii 2 trefl.

Przy czterech grających – każdy otrzymuje po 13 kart.

Slobberhannes



Holenderski, znany w wielu krajach, wariant gry dla trzech osób.

Do gry w slobberhannes używa się talii pikietowej (preferansowej), to jest 32 kart. Starszeństwo kart od

asa do siódemki. Nie ma koloru atutowego. Istnieje obowiązek dorzucania do koloru.

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Wychodzi do pierwszej lewy zawsze naręczny rozdającego. Każdy z grających otrzymuje po osiem kart.

Za wzięcie pierwszej lewy – jeden punkt minusowy.

Za wzięcie ostatniej lewy – jeden punkt minusowy.

Za wzięcie damy treflowej – dwa punkty minusowe.

W rozgrywce wolno wychodzić w trefle.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach, dopóki w zapisie któryś z graczy nie osiągnie dziesięciu punktów minusowych. Wówczas całą grę wygrywa ten z graczy, który ma najmniej punktów minusowych.

Polignac



Francuski wariant gry, pochodzący z pierwszych lat XIX wieku (nazwa gry to nazwisko ministra w rządzie Karola X), dziś uprawiany głównie w krajach anglosaskich.

Każdy z trzech grających otrzymuje po siedemnaście kart. Ostatnia karta zostaje odsłonięta i leży na stole. Wyznacza ona kolor atutowy w danej rozgrywce; sama udziału w rozgrywce nie bierze.

Do pierwszej lewy wychodzi zawsze naręczny rozdającego.

Za wzięcie każdej lewy gracz otrzymuje jeden punkt plusowy.

Wolno wychodzić we wszystkie kolory. W wypadku nie posiadania koloru wyjścia nie ma obowiązku przebijania atutem.

Za wzięcie waleta kierowego – 4 punkty minusowe;

za wzięcie waleta karowego – 3 punkty minusowe;

za wzięcie waleta treflowego – 2 punkty minusowe;

za wzięcie waleta pikowego – 1 punkt minusowy.

Gra toczy się do chwili, gdy któryś z graczy osiągnie w zapisie 20 punktów plusowych, wygrywając grę.

Czarna Maria



Tradycyjny angielski wariant gry.

Rekwizyty:

Bridżowa talia kart, z której usunięto dwójkę trefl – a więc 51 kart.

Starszeństwo kart od asa do dwójki. Nie ma koloru atutowego.

Zasady gry:

Każdy z grających otrzymuje po siedemnaście kart. Po uporządkowaniu kart każdy z grających przygotowuje sobie trzy karty, których pragnie się pozbyć i przekazuje je swemu partnerowi po prawej ręce, jednocześnie sam otrzymując trzy inne karty, podobnie jak i jego karty zakryte, od partnera po lewej ręce. Po dokonaniu wymiany każdy z graczy ma znów, jak uprzednio, siedemnaście kart. Następuje pierwsze wyjście i rozgrywka.

Wychodzi zawsze naręczny (gracz po lewej stronie) rozdającego. Obowiązuje dorzucanie do koloru. Nie ma obowiązku przebijania starszą kartą. Wolno wychodzić w każdy kolor.

Kartami karnymi, których brania w swoich lewach należy unikać, są:

wszystkie kier (jeden punkt karny za każdy wzięty kier; wolno wychodzić w kier);

dama pikowa (trzydzieści punktów karnych – stąd nazwa gry; wolno wychodzić w piki);

aby w żadnym rzędzie ani kolumnie nie znalazły się dwie karty tego samego koloru (dwie karty kierowe, dwie pikowe).

Rozgrywka kończy się w chwili, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart z ręki, lub (częściej) w chwili, gdy gracz, na którego przypada kolejność gry, nie może żadnej ze swoich kart z ręki dołożyć do układu na stole. Wówczas oblicza się punkty za rozdanie.

Gracz, który pozbył się wszystkich kart z ręki, zdobywa 12 punktów plusowych.

Gracz, który doprowadził do przegranej (ten, który dołożył ostatnią kartę do układu), zdobywa 6 punktów plusowych i nie liczą mu się punkty minusowe za karty pozostałe w ręku.

Pozostali gracze otrzymują ilość punktów minusowych równą sumie oczek kart pozostałych w ręku.

Gra toczy się w kolejnych rozgrywkach do chwili, gdy jeden z graczy przekroczy w zapisie umówioną z góry ilość punktów minusowych (zazwyczaj 36).

Partia przykładowa:

Grają A, B, C i D; rozdawał D, a więc zaczyna grę A. Karty w ręku:

u A — 4 pik, 6, 4 i 3 kier, 4 i 3 karo;

u B — 6 i A pik, 2 i A kier, 6 i 4 trefl;

u C — 5 pik, 5 kier, 6 i 5 karo, 2 i A trefl;

u D — 3 i 2 pik, 2 i A karo, 5 i 3 trefl.

A rozpoczyna grę od wyłożenia 4 kier. B dokłada w rzędzie po lewej 6 trefl. C poziomo w dół od czwórki — 6 karo. Po prawej stronie 6 karo D kładzie 5 trefl. Teraz znów A — pod 5 trefl umieszcza 6 kier — powstają charakterystyczne w grze „schodki”, wszyscy gracze starają się pozbyć najwyższych kart.

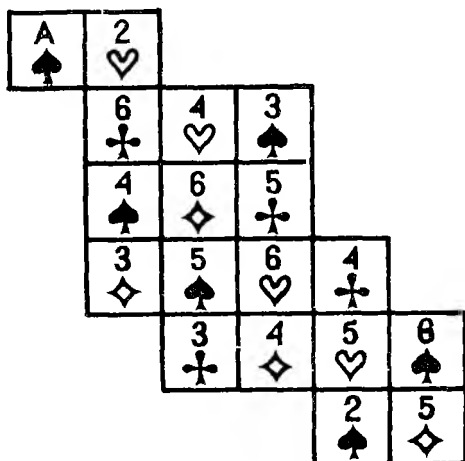
Po prawej stronie 6 kier B gra 4 trefl. Pod nią C gra 5 kier. D gra 3 pik obok 4 kier — wyobrażony kwadrat zaczyna się wypełniać. A gra 4 karo po prawej stronie 5 kier — w tej kolumnie są już wszystkie cztery kolory, nie może dojść nic więcej.

B gra 6 pik obok 5 kier, C gra 5 pik pod 6 karo, D gra 3 trefl pod 5 pik — w drugiej już kolumnie są cztery kolory.

A gra 4 pik pod 6 trefl, B gra 2 kier nad 6 trefl, C gra 5 karo pod 6 pik. Leży już sześć rzędów kart, kwadrat pionowo nie będzie rósł, może tylko rozszerzać się poziomo.

D gra 2 pik pod 5 kier, A gra 3 karo pod 4 pik, B gra A pik po lewej stronie 2 kier. Już leży i sześć kolumn kart, położenie wyobrażonego kwadratu jest wyznaczone i ustalone ostatecznie, można go jeszcze tylko tu i ówdzie wypełniać.

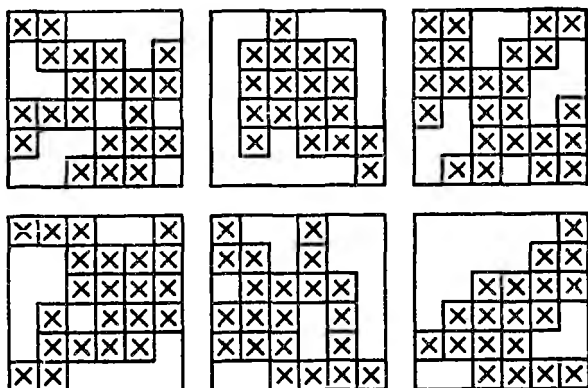
C, na którego przypada kolej gry, ma jeszcze w ręku 2 i A trefl, nie może jednak żadnej z tych kart dołożyć do układu, powtórzyłby się bowiem albo kolor, albo wartość karty w rzędzie lub w kolumnie. Sytuację końcową (karty na stole) przedstawia ryc. 148.



Ryc. 148

Premię 6 punktów otrzymuje gracz B (ostatni, który dołożył kartę do układu na stole) i nie liczą mu się punkty minusowe za A kier pozostałego w ręku. C, D i A przegrywają każdy po trzy punkty, choć pozostały im różne ilości kart w ręku.

W toku gry w kwadrat powstać mogą najróżniejsze, zgodne z regułami gry, układy różnych ilości kart. Niektóre z możliwych układów przedstawia ryc. 149.



Ryc. 149

Kwadrat dla dwuosób



Wariant gry mniej losowy, bardziej strategiczny. W grze bierze udział 16 kart (asy, 2, 3 i 4); każdy z graczy otrzymuje po osiem kart.

Wolno dokładać karty nie do sześciu, lecz tylko do czterech rzędów i kolumn.

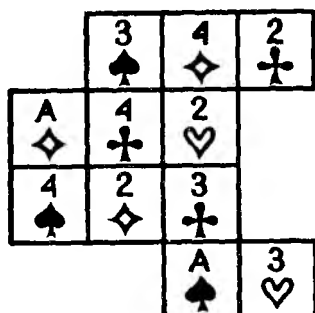
Za pozbycie się kart z ręki – 8 punktów. Za dołożenie ostatniej karty – 4 punkty.

Gra toczy się do chwili zdobycia przez któregoś z graczy 16 punktów w zapisie, plusowych lub minusowych.

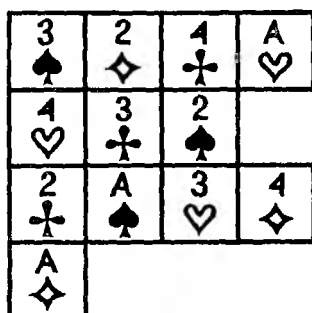
Partia przykładowa:

Karty gracza A, który rozpoczyna grę: 2 i 4 pik, 3 kier, A karo, A, 2, 3 i 4 trefl. Karty gracza B: A i 3 pik, A, 2 i 4 kier, 2, 3 i 4 karo.

Kolejno wykładane karty obydwu graczy (na zmianę): 4 trefl, 2 kier, 3 trefl, 4 karo, 2 trefl, 3 pik, A karo, 2 karo, 4 pik, A pik, 3 kier – przegrywa B, 8 punktów minus. 4 punkty plus dla A. Sytuację końcową przedstawia ryc. 150.



Ryc. 150



Ryc. 151

Z tymi samymi kartami u obydwu graczy przy innej taktyce gry rozgrywka mogłaby wyglądać tak:

3 trefl, 4 kier, 2 pik, 2 karo, 3 kier, A pik, 4 trefl, 3 pik, 2 trefl, A kier, A karo, 4 karo – i przegrywa A, 5 punktów minus, 4 punkty plus dla B. Sytuację końcową przedstawia ryc. 151.

GARIBALDKA



Tradycyjna gra karciana dla dwu osób, powszechnie znana i uprawiana w całej Europie. Na obszarze języka angielskiego nazywana jest „russian bank” („bank rosyjski”), na obszarze języka francuskiego „crapette”, na obszarze języka niemieckiego „Schikanieren” („szkanowanie”).

Rekwizyty:

Dwie pełne talie kart (104 karty). Starszeństwo kart od króla do asa. Nie ma koloru atutowego.

Każdy z grających gra własną talią kart.

Zasady gry:

Każdy z grających wyklada przed sobą ze swego talonu (talii) zakryty stos trzynastu kart, nazywany w toku

dalszej gry magazynem. Wierzchnią kartę magazynu odsłania się. Ten z grających, na którego magazynie leży starsza karta, rozpoczyna grę.

Przed rozpoczęciem gry każdy z grających wyklada jeszcze ze swego talonu cztery karty odkryte pionowo w kolumnie. Są to kolumny kart pomocniczych. Leżą one tak, iż między nimi pozostaje wolne miejsce na zjawiające się w toku gry karty bazowe – wszystkie asy.

Rozpoczynający grę odsłania pierwszą kartę swego zakrytego talonu i ma teraz prawo:

do środka układu położyć wszystkie asy spośród pomocniczych kart i na nie ewentualnie pasujące dalsze karty w tym samym kolorze o oczko wyższe (na asach stopniowo gromadzą się karty rosnąco do króli);

na każdą kartę pomocniczą kłaść inną kartę pomocniczą, lecz tylko o jedno oczko niższą na wyższą w kolorach alternatywnych (czarna na czerwoną i odwrotnie); w ten sposób na kartach pomocniczych powstają odkryte stosy pomocnicze (wszystkie karty są widoczne), których wierzchnie, ostatnie karty są wolne do manipulacji;

wolna do manipulacji jest odkryta karta własnego magazynu – można ją położyć na kartę bazową lub na któryś ze stosów pomocniczych; gdy zgra się kartę z magazynu, odsłania się następną kartę magazynu, która z kolei staje się wolna do manipulacji; gdy wyczerpią się karty magazynu, wolnego miejsca nie zapełnia się niczym;

wolna do manipulacji jest pierwsza, odsłonięta karta własnego talonu (wolno ją podejrzeć) – i tę można położyć na kartę bazową lub na któryś ze stosów pomocniczych; po zgraniu karty z zamkniętego talonu gracz ma prawo podejrzeć i zgrywać następną kartę tego talonu;

wszystkie karty wolne do manipulacji (ze stosów pomocniczych, własnego magazynu i talonu) można kłaść na wierzchnią kartę magazynu przeciwnika (utrudniając mu znacznie w ten sposób grę), lecz tylko kartę o jedno oczko wyższą lub o jedno oczko niższą i w tym samym kolorze. Na asa wolno kłaść tylko dwójkę, nie króla;

gdy wyczerpie się któryś ze stosów pomocniczych, na miejsce wolne można położyć dowolną spośród kart wolnych do manipulacji i na niej nabudować nowy stos pomocniczy;

karty z jednego stosu pomocniczego na drugi wolno przenosić tylko po jednej.

Gracz, który rozpoczął grę, gra tak długo, dopóki ma do wykonania jakiejkolwiek kombinacje w układzie i dopóki zgrywa kolejne karty swego zamkniętego talonu. Gdy wyczerpał wszystkie kombinacje i odkrytej wierzchniej karty swego zamkniętego talonu nigdzie zgrać nie może, kładzie ją odkrytą przed sobą i kończy się jego tura gry. Odkryta karta talonu stanowi początek (dolną kartę) odkrytego talonu gracza – na niej będą w toku gry gromadziły się kolejne dalsze karty odkryte, których gracz nie będzie mógł włączyć do układu.

Do swojej tury gry przystępuje teraz drugi gracz, odkrywając wierzchnią kartę swego zakrytego talonu i wykonując wszystkie możliwe i korzystne dlań przedstawienia i kombinacje. Żaden z graczy w żadnym momencie gry nie ma obowiązku wykonywać żadnych przedstawień i kombinacji, jeśli sobie tego nie życzy.

Kart raz zgranych na karty bazowe (do środka układu) nie wolno już wycofywać do gry.

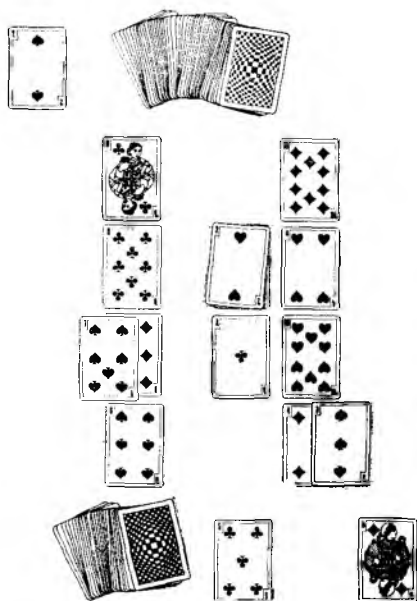
Gracz grający jako drugi ma jedną możliwość więcej, której nie miał rozpoczynający grę: może każdą kartę spośród wolnych do manipulacji dołożyć przeciwnikowi na wierzchnią kartę jego stosu otwartego, lecz tylko o jedno oczko niższą lub wyższą w tym samym ko-

lorze. Gdy z kolei gracz drugi nie może już kontynuować kombinacji ani zgrać wierzchniej karty swego talonu, kładzie ją przed sobą na stos otwarty i kolej gry przechodzi znów na gracza pierwszego.

Gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart własnego magazynu i talonu zarówno odkrytego, jak zamkniętego. Oznacza to wygranie gry.

Jeśli w toku gry wyczerpią się któremuś z graczy karty zamkniętego talonu, odwraca karty talonu otwartego i nowo powstały talon zamknięty zgrywa od początku.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 152 jesteśmy na początku gry. Ujawniły się dotychczas tylko dwa asy bazowe, na jednym z nich leży już jedna karta (dwójka).



Ryc. 152

Z ośmiu stosów pomocniczych aż sześć jest jeszcze jednokartowych, tylko w dwu stosach leżą po dwie karty. U gracza dolnego wierzchnią, odkrytą kartą magazynu jest D karo, wierzchnią kartą odkrytego talonu 5 trefl, której nie można już nigdzie zgrać do układu.

U gracza górnego wierzchnią, odkrytą kartą magazynu jest 2 pik; odkrytego talonu jeszcze nie ma, gracz nie rozpoczął gry.

Gracz dolny mógłby wprowadzić 3 pik z układu umieścić na 2 pik (magazynowej) u przeciwnika, lecz nic to nie daje, gdyż gracz górny natychmiast przeprowadzi tę manipulację z powrotem. Nastąpił więc koniec tury gracza dolnego, do gry przystępuje teraz gracz górny.

Jeśli wierzchnią kartą jego talonu okaże się A pik, wejdzie on do środka jako bazowy i na niego 2 pik z magazynu, odstawiając kolejną kartę magazynu. Jednocześnie gracz będzie mógł zgrywać następną kartę talonu; być może okażą się jakieś nowe możliwości.

Jeśli wierzchnią kartą talonu będzie na przykład dowolna czerwona siódemka, pójdzie na 8 trefl na stos pomocniczy i na nią 6 pik z drugiego stosu pomocniczego. Zwolni się miejsce pomocnicze, powstanie możliwość rozładowania jeszcze jednej karty z magazynu (co jest najpilniejszym zadaniem w grze).

Wariant garibaldki

Można umówić się, iż istnieje dla każdego z graczy obowiązek natychmiastowego dokładania na karty bazowe tych wszystkich kart z układu, które można dołożyć.

Jeśli gracz nie zauważy takiej możliwości i przeprowadza jakąś inną kombinację przełożeń, jego przeciwnik stuka w stół – odbiera mu kolejkę gry, sam dokłada kartę do bazowych i przystępuje do swojej tury gry.

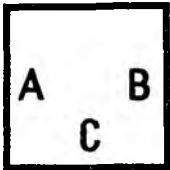
król pikowy – dziesięć punktów karnych;

as pikowy – siedem punktów karnych.

Gra toczy się w szeregu rozdań do umówionej z góry ilości punktów karnych (zazwyczaj 100 lub 250, rzadziej 500). Ten z graczy, który ma najmniej punktów karnych, w chwili gdy jeden z grających osiągnął umówioną granicę punktów, wygrywa grę.

Partia przykładowa:

Układ kart u trzech graczy (A, B, C) po rozdaniu kart (rozdawał gracz C) przedstawia ryc. 144.

♠: W, 6, 3		♠: A, 9, 7, 5, 2
♥: A, K, 10, 7, 5		♥: W, 6, 3, 2
♦: D, 9, 8, 2		♦: A, K, 7, 4, 3
♣: K, 10, 6, 5, 3		♣: D, 8, 4
		♠: K, D, 10, 8, 4
		♥: D, 9, 8, 4
		♦: W, 10, 6, 5
		♣: A, W, 9, 7

Ryc. 144

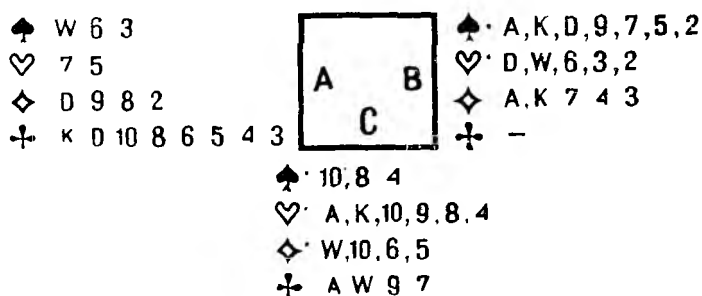
Gracz A ma kartę raczej dobrą, postanawia w wymianie jeszcze ją sobie, o ile można, polepszyć, pozbywając się dość groźnych wysokich kart kierowych. Przygotowuje więc do wymiany dla gracza C swego A, K i 10 kier.

Karty gracza B też nie wyglądają źle – A pik jest dobrze chroniony wieloma małymi kartami w tym kolorze. Bardziej opłacalne więc niż pozbywanie się asa pikowego jest pozbyć się całkowicie trefli, stworzyć renons w tym kolorze; to okazać się może bardzo przydatne w rozgrywce. Gracz B szykuje więc do wymiany dla gracza A swoją D, 8 i 4 trefl.

Gracz C ma, choć o tym oczywiście nie wie, najgorsze perspektywy. W wymianie pozbędzie się dwu karnych kart pikowych,

ale co z tego? Po refleksji przygotowuje do wymiany dla gracza B: K i D pik oraz D kier.

Następuje teraz wymiana kart (jednoczesna, między trzema graczami). Ostateczny układ kart przed rozgrywką przedstawia ryc. 145.



Ryc. 145

Wychodzi A — w W pik, bo to najbezpieczniej; spadają 7 i 10 pik. Znow wychodzi A w 6 pik, spadają 5 i 4 pik (ani B, ani C nie chcą być wychodzącymi). A po raz trzeci wychodzi w piki — tym razem w 3, spada 2 i C bierze lewą na 8 pik. B jest w szczególnie złej sytuacji, zostały mu same wysokie, wyrobione już piki.

C wychodzi w W karo, spadają D i K karo. B wychodzi w A karo, spadają 10 i 9 karo. B raz jeszcze wychodzi w karo, pozbywając się niebezpiecznego dla niego koloru; na jego 7 spada 6 i A bierze lewą na 8 karo. Sytuacja A jest też niezbyt dobra, ma za dużo wysokich kart treflowych. A wychodzi (uwaga! bardzo sprytnie!) w 5 kier. B bije D kier, C kładzie 10 kier — B ma więc już za tę lewą trzy punkty karne. B wychodzi oczywiście w 4 karo, C bije 5 karo, A kładzie 2 karo. C próbuje się ratować, wychodząc w 4 kier, A bije 7 kier, B kładzie 6 kier — i trzy punkty karne dla A. Teraz ujawnia się celowość uprzedniego wyjścia A w kiery — spokojnie wychodzi on w 3 trefl i jest już zupełnie bezpieczny, do końca rozgrywki nie weźmie ani jednej lewy. Na 3 trefl B zrzuca W kier i także jest już całkiem bezpieczny; nie-szczesny C musi przebić 3 trefl i jakkolwiek by grał, weźmie wszystkie pozostałe lewy w rozgrywce, w nich siedem pozostałych kierów i wszystkie karne, wysoko punktowane karty pikowe — razem trzydzieści jeden punktów karnych!

Rozgrywka wydaje się prosta. Sprawdźmy jednak, co by się

działo, gdyby w siódmej lewie A nie wyszedł sprytnie w 5 kier, lecz inaczej, na przykład od razu w 3 trefl.

Wówczas C bierze lewę na A trefl, B zaś dorzuca D kier. C wychodzi w 5^{te} karo, na którą spadają 4 i 2 karo. C wychodzi więc w W trefl, spada 10 trefl i W kier od B. Teraz dalej trefle: C wychodzi w 9 trefl, spada 8 trefl i D pik (trzyście punktów karnych, klęska!) od B. C wychodzi w 8 kier, spadają na nią 7 i 3 kier, wreszcie C wychodzi w 4 kier i A bierze tę lewę (musi!) na 5 kier, od B zaś spada 2 kier. Teraz ostatnie cztery lewy bierze A na swoje już wyrobione trefle.

W tym wariantcie B kończy rozgrywkę bez punktów karnych, C ma ich dziewiętnaście, A zaś dwadzieścia cztery punkty karne. Jak widać, zupełnie inny wynik.

Warianty Czarnej Marii



W czarną Marię grać można także w czterech, pięciu i sześciu graczy.

Przy czterech graczach gra się pełną talią, każdy z graczy otrzymuje po trzyście kart i grać można albo każdy na własny rachunek, albo (ciekawiej) systemem bridżowym – dwu przeciwko dwom.

Przy pięciu graczach usuwa się z pełnej talii dwie dwójki (treflową i karową), każdy z graczy otrzymuje po dziesięć kart.

Przy sześciu graczach usuwa się wszystkie dwójki i w grze 48 kartami każdy z graczy otrzymuje po osiem kart.

We wszystkich wariantach gry zawsze wymienia się trzy karty, co zwiększa w grze, gdy jest więcej graczy, element szczęścia i przypadku.

Metamorfoza



Wariant gry opracowany w 1962 roku przez Roberta Abbotta z Nowego Jorku.

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty) oraz dla każdego z graczy as, dwójka, trójka i czwórka z innej talii kart.

Te osiem (lub – przy trzech grających – dwanaście) kart pełni specjalną rolę, nie bierze udziału w kolejnych rozgrywkach.

Zasady gry:

Pełna partia metamorfozy składa się z czterech kolejnych rozgrywek o różnych zasadach rozgrywania i o różnych zasadach zapisu. I tak:

pierwsza rozgrzywka: bez atu; za każdą wziętą kartę treflową – cztery punkty minusowe;

druga rozgrzywka: atu karo; za każdą wziętą kartę kierową – trzy punkty plusowe;

trzecia rozgrzywka: bez atu; za każdą wziętą kartę – jeden punkt minusowy (a więc za lewą dwa lub trzy punkty minusowe, zależnie od ilości grających);

czwarta rozgrzywka: bez atu; za każdą wziętą kartę pikową – cztery punkty plusowe.

Każdy z grających otrzymuje po dwanaście kart; reszta kart pozostaje zakryta w talonie.

Po pierwszym rozdaniu każdy z graczy decyduje, w którym z kolejnych rozdania partii jego zdaniem wygrywa. Po podjęciu decyzji kładzie przed sobą jedną z czterech kart (asa, dwójkę, trójkę lub czwórkę) zakrytą dla oznaczenia, iż deklaruje wygraną przez siebie pierwszej, drugiej, trzeciej lub czwartej rozgrywki.

Gdy gracze podjęli decyzję, odsłania się ich karty wskaźnikowe. Pozostają one odsłonięte do końca gry.

Gracz, który rzeczywiście wygrywa rozgrywkę zadeklarowaną wstępnie (osiąga w niej największą ilość punktów plusowych lub najmniejszą ilość punktów minuso-

wych), otrzymuje w postaci premii dodatkowo 10 punktów plusowych. Jeśli w zadeklarowanej rozgrywce gracz zremisuje lub ją przegra, nie pociąga to za sobą żadnych skutków.

W pierwszej rozgrywce wychodzi do pierwszej lewy naręczny rozdającego.

Po zakończeniu rozgrywki karty nie są tasowane, lecz każdy z graczy używa kart zawartych w lewach, które wziął, do gry w drugiej rozgrywce.

Jeśli po zakończeniu pierwszej rozgrywki, a przed rozpoczęciem drugiej któryś z graczy ma w lewach (w rękę do drugiej rozgrywki) mniej niż dwanaście kart, brakującą mu ilość kart uzupełnia z zakrytego talonu. Jeśli gracz ma więcej niż dwanaście kart, nadwyżkę zrzuca zakrytą według własnego wyboru.

W drugiej rozgrywce do pierwszej lewy wychodzi gracz, który wychodził w pierwszej rozgrywce.

I tym razem po zakończeniu rozgrywki karty nie są tasowane, lecz każdy z graczy używa kart zawartych w lewach, które wziął, do gry w następnej rozgrywce. Tym razem karty uzupełnia się (i zrzuca) inaczej: gracz, który ma kart za mało, ciągnie brakującą mu ilość kart z ręki gracza po lewej stronie; w ten sposób wszyscy gracze uzupełniają ilość posiadanych w rękę kart do dwunastu.

W trzeciej rozgrywce do pierwszej lewy wychodzi gracz po lewej stronie tego, który zaczynał rozgrywkę uprzednio.

I tym razem po zakończeniu rozgrywki karty nie są tasowane, lecz jak uprzednio każdy z graczy używa kart zawartych w lewach, które wziął, do czwartej, ostatniej rozgrywki.

Braki i nadwyżki kart w rękę usuwa się tym razem podobnie jak po pierwszej rozgrywce (ciągnąc brakującą ilość kart z talonu lub zrzucając nadwyżkę zakrytą

na stół). W czwartej rozgrywce do pierwszej lewy wychodzi ten gracz, który wychodził w trzeciej rozgrywce.

Po zakończeniu rundy rozgrywek sumuje się uzyskane wyniki (punkty plusowe i minusowe każdego z graczy).

Następnie do kolejnej rundy rozdaje karty gracz, który był pierwszym wychodzącym w pierwszej rozgrywce poprzedniej rundy.

Pełna tura gry składa się z czterech rund (szesnastu rozgrywek) przy dwu grających lub z trzech rund (dwunastu rozgrywek) przy trzech grających.

Całą turę wygrywa ten z graczy, który zdobył największą ilość punktów plusowych lub (jeśli wszyscy gracze mają punkty minusowe) najmniejszą ilość punktów minusowych.

WYBORY



Gra opracowana w 1963 roku przez amerykańskiego znawcę i twórcę nowych gier, Roberta Abbotta, który nazwał ją „variety” („rozmaitość”).

Rekwizyty :

Pełna talia kart (52 karty). Starszeństwo kart od asa do dwójki. Istnieje zmienny kolor atutowy.

Zasady gry :

W każdej rozgrywce dwie osoby grają przeciwko pozostałym dwom, ale partnerzy zmieniają się w kolejnych rozgrywkach. Mogą siedzieć naprzeciw siebie lub też obok siebie (nie zmieniają miejsc).

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. Do kolejnych rozgrywek gracze rozdają karty kolejno. Grę rozpoczyna zawsze naręczny rozdającego.

Każde rozdanie składa się dwu etapów: licytacji i rozgrywki.

W licytacji ustala się, który z możliwych ośmiu rozdajów rozgrywek będzie rozgrywany oraz jacy dwaj gracze będą partnerami w danej rozgrywce.

Przy grze w wybory istnieją następujące możliwości rozgrywek o różnych kolorach atutowych i różnych kartach premiowych:

I – bez atu – za wzięcie większej ilości lew niż przeciwnicy: 12 punktów plusowych;

II – atu trefl – za każdą wziętą lewę 2 punkty plusowe;

III – atu kier – za każdą wziętą kartę pikową 2 punkty plusowe;

IV – atu karo – za każdą wziętą kartę czerwoną 1 punkt plusowy, za każdą wziętą kartę czarną 1 punkt minusowy;

V – atu pik – za każdą wziętą czarną dziesiątkę i waleta 5 punktów plusowych, za każdą wziętą czerwoną dziesiątkę i waleta 5 punktów minusowych;

VI – atu trefl – za każdą wziętą kartę czerwoną 1 punkt plusowy (lewę bierze najniższa karta w lewie);

VII – atu pik – za każdą wziętą kartę treflową 2 punkty minusowe;

VIII – bez atu – za każdą wziętą lewę 2 punkty minusowe.

W licytacji naręczny rozdającego pierwszy deklaruje, którą rozgrywkę spośród wszystkich możliwych wybierze do gry. Następnie kolejno deklarację taką składają pozostali gracze.

Gdy w licytacji któraś z rozgrywek zostanie przez któregoś z graczy powtórzona (zadeklarowana po raz wtórny), licytacja kończy się – rozgrywana będzie ta właśnie rozgrywka, partnerami zaś w niej będą ten gracz, któ-

ry zgłosił ją w licytacji po raz pierwszy. oraz ten który zgłosił ją po raz drugi (powtórzył).

Zadnemu z graczy nie wolno w licytacji dwukrotnie zgłaszać tej samej rozgrywki.

Przykładowo: rozpoczynający licytację gracz A deklaruje rozgrywkę II, gracz B – rozgrywkę VIII, gracz C – rozgrywkę VI, gracz D – rozgrywkę II. Rozgrywka II została więc wybrana do gry i partnerami w niej będą gracze A i D przeciwko graczom B i C. Inny przykład: gracz A deklaruje rozgrywkę V, gracz B – rozgrywkę I, gracz C rozgrywkę VIII, gracz D – rozgrywkę IV. Ponieważ nic nie wybrano, licytacja toczy się dalej – gracz A nie może już ponownie zadeklarować rozgrywki V, musi zmienić odzywkę; deklaruje rozgrywkę VII. Gracz B – rozgrywkę III, gracz C – rozgrywkę IV. A więc rozgrywka IV pojawiła się po raz drugi w licytacji i ona będzie rozgrywana; partnerami będą gracze D (który ją pierwszy zgłosił) i C (który ją powtórzył), przeciwko graczom A i B.

Po zakończeniu licytacji do pierwszej lewy wychodzi naręczny tego gracza, który daną rozgrywkę pierwszy zgłosił w licytacji. Wygrywający licytację są atakującymi, ich przeciwnicy – broniącymi się.

W rozgrywce obowiązuje dorzucanie do koloru wyjścia, nie ma obowiązku przebijania starszą kartą i nie ma obowiązku przebijania atutem w wypadku nieposiadania koloru wyjścia (jeśli rozgrywka jest, oczywiście, atutowa). Do następnej lewy wychodzi ten z graczy, który wziął lewę poprzednią. Po zakończeniu rozgrywki oblicza się punkty w niej uzyskane.

Jeśli w danej rozgrywce atakujący uzyskali w swoich lewach więcej punktów plusowych lub mniej punktów minusowych niż broniący się, wygrali rozgrywkę; każdej ze stron zapisuje się ilość punktów plusowych lub minusowych faktycznie uzyskanych. Ilość punktów dla da-

nej strony zapisuje się dwukrotnie – dla każdego z partnerów w danym rozdaniu. Ponieważ w kolejnych rozgrywkach zmienia się partnerów, zapis prowadzony jest w czterech kolumnach, dla każdego z graczy oddzielnie.

Jeśli w danej rozgrywce atakujący uzyskali w swoich lewach mniej punktów plusowych lub więcej punktów minusowych niż broniący się, przegrali rozgrywkę; każdej ze stron zapisuje się ilość punktów faktycznie uzyskanych, broniący się zaś otrzymują po 10 punktów plusowych premii dodatkowej (dla każdego z graczy).

W kolejnej licytacji mogą być deklarowane i grane rodzaje rozgrywek zadeklarowane i zgrane uprzednio; każda rozgrywka jest całością sama dla siebie i w ich cyklu mogą powtórzyć się dwie lub więcej identycznych rozgrywek, jeśli wyniknie to z licytacji.

Pełna tura gry w wybory składa się z ośmiu rozdań i rozgrywek (każdy z grających dwukrotnie rozpoczyna licytację). Skrócona tura gry: tylko cztery rozdania i rozgrywki.

W jednej z możliwych rozgrywek (VI) obowiązują zmienione zasady bicia lew: lewę bierze nie karta w niej najstarsza, lecz najmłodsza. Jeśli lewa została przebita atutem, bierze ją ten gracz, który przebił; jeśli dwoma atutami – atut młodszy.

W toku licytacji wszystkim graczom wolno, zgodnie lub niezgodnie z prawdą, wedle ich uznania, informować o własnych kartach w ręku i reklamować ich wartość, propagując swoją odzywkę licytacyjną, na przykład tak: „licytuję II, bo mam sześć górnych kart treflowych, ze mną można wysoko grać”; „licytuję VIII, nie mam ani jednej figury, na pewno wygram”; „licytuję I, mam cztery asy, sporo figur dodatkowo..”

Po zakończeniu licytacji nie wolno już nikomu udzielać żadnych dodatkowych informacji.

Turę gry wygrywa ten z graczy, który w zapisie uzyskał najwięcej punktów plusowych.

FANTAN



Tradycyjna gra, nazywana także dominem karcianym, loteryjką i grą w parlament; znana i uprawiana w całej Europie.

Fantan bywa częścią obowiązującej rozgrywki przy grze w kierki (zob.)

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty). Starszeństwo kart: od asa do dwójki. Nie ma koloru atutowego.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. W kolejnych rozgrywkach gracze rozdają karty kolejno. Grę rozpoczyna zawsze naręczny rozdającego.

Każdy z graczy otrzymuje po trzynaście kart.

Rozpoczynający grę ma obowiązek wyłożyć na stół którąś z posiadanych ósemek. Jeśli nie ma ósemki, obowiązek rozpoczęcia gry przechodzi na następnego gracza. Po wyłożeniu pierwszej z ósemek gracze kolejno, w kierunku ruchu wskazówek zegara, wykładają po jednej karcie z ręki na stół.

Wolno do leżącej na stole ósemki dołożyć siódemkę lub dziewiątkę w tym samym kolorze, a do nich z kolei dziesiątkę lub szóstkę, rozbudowując w ten sposób kolor w obydwie strony. Wolno także w każdej chwili, w momencie swojej kolejki gry, wyłożyć posiadaną na

ręku inną ósemkę i w dalszej grze dokładać karty do tej ósemki.

Gracz, na którego przychodzi kolej gry, sam decyduje, które z istniejących dla niego możliwości wyłożenia kolejnej karty starszej lub młodszej o jedno oczko od kart leżących na stole wykorzysta. Nie wolno tylko nie dołożyć karty do układu na stole, jeśli dającą się dołożyć kartę gracz ma w ręku i przychodzi jego kolejka gry.

Jeśli gracz nie może dołożyć żadnej z kart na stół, traci kolejkę gry, która przechodzi na następnego gracza.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki.

Warianty fantana

Można grać w fantana umawiając się uprzednio, iż gry nie rozpoczyna się od ósemki, lecz od karty dowolnej – takiej, jaką wyłoży rozpoczynający grę. Wówczas jednak wszystkie kolory należy rozpoczynać od wyłożenia karty tej samej wysokości.

Można grać w fantana umawiając się, iż gracz, który w swojej kolejce gry wyklada na stół asa, ma prawo natychmiast (w tej samej kolejce gry) wyłożyć jeszcze jedną kartę (choć nie ma obowiązku).

Można także umówić się, iż przywilej dołożenia natychmiast jeszcze jednej karty do układu przysługuje nie tylko graczowi, który wyłożył asa, lecz także temu, który wyłożył dwójkę (a więc premiowane jest wyłożenie najstarszej i najmłodszej karty w każdym z kolorów).

Przy grze w kierki, gdy fantan jest częścią rozgrywki, tradycyjnie gra się nie do pierwszego wygrywającego, lecz do chwili, gdy pozbędą się kart dwaj gracze – pierwszy z nich otrzymuje tak zwaną pierwszą nagrodę, drugi – drugą (zob. Kierki).

LAMPART



Gra opracowana w 1962 roku przez Roberta Abbotta z Nowego Jorku. Lampart zdobył sobie sporą popularność w USA, powoli zdobywa sobie popularność w wielu krajach Europy.

Rekwizyty:

Dwie pełne talie kart.

Zasady gry:

Po przetasowaniu każdy z graczy otrzymuje osiem kart, reszta kart pozostaje w zakrytym talonie. Grę rozpoczyna przeciwnik rozdającego od uzupełnienia ilości kart w ręku do dziewięciu jedną z kart z zakrytego talonu, następnie zaś zrzuca lub wyklada jedną kartę.

W swojej kolejce gry gracz może zrzucić zbędną mu kartę na otwarty stos zrzutek, które nie biorą udziału w grze, wyłożyć jedną kartę dla siebie (do swego kwadratu) lub wyłożyć jedną kartę dla przeciwnika (do kwadratu przeciwnika). Miejsce wykładania kart to dla każdego z grających wyobrażony kwadrat, który przedstawia ryc. 146.

Na odpowiednich miejscach w kwadracie należy wykladać odpowiednie karty, tj. karty o różnej wartości, od asa do dziewiątki. Jedna wyłożona na pusty stół karta wyznacza swoją wartością dokładne miejsca innych kart w kwadracie danego gracza.

Karty wykładane do kwadratu własnego lub przeciwnika można kłaść tylko na miejsca wolne lub zwolnione (z wyjątkiem kart specjalnych). I tak:

karty od asa do dziewiątki wolno kłaść tylko na wolne

lub zwolnione i właściwe miejsce u siebie lub u przeciwnika;

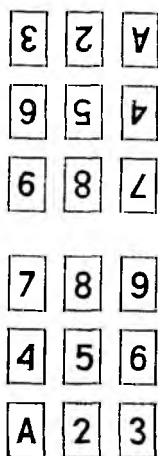
dziesiątkę wolno kłaść na wolne lub zwolnione, dowolnie wybrane miejsce, tylko u siebie;

waleta – kartę specjalną – wolno kłaść na inną wyłożoną kartę, na dowolnie wybrane miejsce, u siebie lub u przeciwnika, zawsze zakrytego;

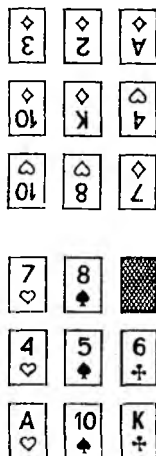
damę – kartę specjalną – wolno kłaść na inną, wyłożoną kartę, na dowolnie wybrane miejsce, tylko u siebie, zawsze zakrytą;

króla – kartę specjalną – wolno kłaść na wolne lub zwolnione miejsce, a także na inną wyłożoną kartę, na dowolnie wybrane miejsce tylko u siebie, zawsze odkrytego.

Miejsca w układzie zapełnione kartami zakrytymi (waletami i damami) uważa się za wolne. Na jednym miejscu w układzie może leżeć więcej niż jedna karta (jedna na drugiej); o cechach i wartości miejsca decyduje karta leżąca na wierzchu.



Ryc. 146



Ryc. 147

Za ułożenie w swoim kwadracie w jednym jego rzędzie, kolumnie lub przekątnej trzech kart jednej barwy (wszystkich czarnych lub wszystkich czerwonych) gracz zdobywa w momencie zakończenia rozgrywki jeden punkt. Za ułożenie w ten sposób trzech kart jednego koloru (na przykład pików lub kierów) gracz zdobywa w momencie zakończenia rozgrywki dwa punkty.

Wolno w jednej rozgrywce w swoim kwadracie dążyć do zdobycia punktów za wyłożenie kart zarówno czarnych, jak czerwonych (w różnych rzędach, kolumnach i przekątnych).

Rozgrywkę wolno zakończyć w momencie, gdy w kwadracie gracza wyłożone jest co najmniej pięć punktów i na danego gracza przypada kolej gry. Może on wówczas złożyć deklarację zakończenia rozgrywki, lecz nie ma tego obowiązku — może kontynuować grę dla uzyskania większej ilości punktów. Rozgrzywka kończy się z chwilą złożenia deklaracji o jej zakończeniu przez jednego z graczy lub z chwilą, gdy wyczerpały się karty w talonie.

Z chwilą zakończenia rozgrywki graczom zapisuje się punkty uzyskane w danej rozgrywce według następujących zasad:

przeciwnikowi gracza kończącego rozgrywkę: sumę punktów za wszystkie uzyskane właściwe układy kart w jego kwadracie;

graczowi kończącemu rozgrywkę: sumę punktów za wszystkie właściwe układy kart w jego kwadracie minus jeden punkt (za skończenie gry) plus punkty premiowe za ewentualne przekroczenie pięciu punktów w rozgrywce (wszystkie punkty powyżej pięciu, liczą się podwójnie).

Przykładowe rozliczenie jednego rozdania przedstawia ryc. 147.

Zakończenie gry zadeklarował gracz górny. Uzyskał on w rzędach poziomych cztery punkty (po jednym

punkcie za dwa rzędy czerwone mieszane i dwa punkty za dolny rząd czysty karowy), w rzędach pionowych trzy punkty oraz na przekątnych także trzy punkty (jedna przekątna czerwona mieszana za jeden punkt i jedna czysta karowa za dwa punkty). Zdobył więc łącznie dziesięć punktów, a więc przekroczył o pięć punktów próg pięciopunktowy i za te pięć punktów przekroczenia liczy mu się podwójnie – dziesięć punktów. W sumie gracz zdobył piętnaście punktów; po odjęciu jednego punktu za skończenie rozgrywki zapisuje sobie jej wynik – czternaście punktów.

Gracz dolny uzyskał cztery punkty (za dwa czyste pionowe rzędy, kierowy i pikowy) – i nic więcej. Jedno miejsce w jego układzie (dziewiątkowe) jest zwolnione, zapewne damą lub waletem.

Lampart dla czterech osób

W tym wariantcie gry dwaj gracze grają przeciwko dwom, każdy z uczestników gry otrzymuje po osiem kart.

Istnieją tylko dwa wykładane kwadraty dwu walczących stron, gracze kolejno wykładają i zrzucają karty do swojego kwadratu, kwadratu przeciwników lub na stos zrzutek.

Gracz, który chciałby zakończyć rozgrywkę (w kwadracie danej strony jest już pięć lub więcej punktów), może, lecz nie ma tego obowiązku, zapytać partnera, czy zakończyć rozgrywkę. Gracz pytający zobowiązany jest postąpić zgodnie z odpowiedzią, jaką uzyskał; jeśli współpartner zabronił mu zakończyć rozgrywkę, nie wolno tego robić w danej kolejce gry.

Wszystkie inne zasady gry i zapisu pozostają bez zmian.

Gra w lamparta zarówno w wariantcie dwuosobowym, jak i czteroosobowym toczy się albo w umówionej z gó-

ry ilości rozdania (zazwyczaj po cztery przy dwu grających, po dwa przy czterech grających) lub do osiągnięcia w zapisie umówionej z góry ilości punktów przez jedną ze stron (zazwyczaj do 33 punktów).

KWADRAT



Współczesna gra karciana dla czterech osób, opracowana przez autora.

Rekwizyty:

Wybrane z pełnej talii asy, 2, 3, 4, 5 i 6 we wszystkich kolorach (24 karty). Wartość punktowa kart – według ilości oczek. Nie ma koloru atutowego.

Zasady gry:

Pierwszego rozdającego wyznacza się przez losowanie. W następnych rozdaniach gracze rozdają karty kolejno. Każdy z grających otrzymuje po sześć kart.

Grę rozpoczyna zawsze naręczny rozdającego. Gracze kolejno, w kierunku ruchu wskazówek zegara, układają na stół po jednej karcie z ręki.

Rozpoczynający grę może wyłożyć dowolną kartę. Każdy następny gracz ma obowiązek wyłożyć jedną kartę z ręki w ten sposób,

aby przytykała ona swoim bokiem dłuższym lub krótszym (lecz nie rogiem) do odpowiedniego boku jednej z kart już wyłożonych na stole (a więc była z tą kartą w jednym rzędzie lub w jednej kolumnie kart);

aby w żadnym rzędzie ani kolumnie kart ilość kart wyłożonych nie przekroczyła sześciu;

aby w żadnym rzędzie ani kolumnie nie znalazły się dwie karty tej samej wysokości (dwie piątki, dwie dwójki);

TRZYDZIEŚCI JEDEN



Ludowa gra amerykańska.

Rekwizyty:

24 karty wybrane z pełnej talii (wszystkie A, 2, 3, 4, 5 i 6).

Wartość punktowa kart: według ilości oczek.

Zasady gry:

W kolejnych rozgrywkach gracze rozpoczynają grę na zmianę.

Wszystkie karty kładzie się odkryte na stole – gracze kolejno na zmianę biorą po jednej karcie ze stołu.

Każdy z graczy do sumy oczek pierwszej wziętej karty dolicza na głos sumę oczek drugiej, trzeciej i dalszych w obydwu rękach.

Ten z graczy, który pierwszy weźmie do ręki kartę dopełniającą sumę oczek wszystkich wziętych kart do 31, wygrywa grę.

Jeśli gracz, na którego przypada kolejność wzięcia karty ze stołu, nie może wziąć żadnej z pozostałych na stole kart bez przekroczenia ogólnej ilości 31 punktów, przegrywa grę.

CALLABRA



Ludowa gra turecka, znana w wielu krajach także pod nazwą „cassino”.

Rekwizyty :

Pełna talia kart (52 karty). Wartość punktowa kart: król – 13, dama – 12, walet – 11, pozostałe karty według ilości oczek. Nie ma koloru atutowego.

Zasady gry :

Gracze rozdają karty kolejno w kolejnych rozgrywkach. Każdy z grających otrzymuje po trzy karty, pięć kart wyklada się odkryte na stole, reszta kart pozostaje zakryta w talonie.

Gdy karty z ręki zostaną zgrane, wszyscy gracze otrzymują po raz drugi po trzy karty z talonu, a po ich zgraniu dalsze karty aż do wyczerpania się kart w talonie.

Grę rozpoczyna naręczny rozdającego.

Może on kartą z ręki wygrać (zdobyć) jedną lub więcej kart ze stołu. Kartę ze stołu zdobywa się, wykładając z ręki kartę tej samej wysokości. Więcej niż jedną kartę ze stołu zdobywa się, wykładając z ręki kartę o wysokości sumy oczek kart zdobywanych (wykładając damę – dwanaście punktów – zdobywam dwie trójki, piątkę i asa – także dwanaście punktów).

Jeśli w swojej kolejce gry gracz nie może lub nie chce zdobyć ani jednej karty ze stołu, ma obowiązek wyłożyć na stół jedną kartę z ręki.

Gdy któryś z graczy zdobędzie wszystkie lub ostatnią kartę ze stołu, następny gracz ma obowiązek jedną ze swych kart z ręki wyłożyć na stół.

Karty pozostałe na stole w chwili zgrania ostatniej karty z ostatniej ręki stają się własnością rozdającego.

Po zakończeniu rozgrywki oblicza się punkty za zdobyte karty według następujących zasad:

za największą ilość kart zdobytych – jeden punkt (jeśli dwaj gracze zdobyli tę samą ilość kart, żaden z nich nie otrzymuje punktów);

za zdobycie dwójki pikowej – dwa punkty;
za zdobycie dziesiątki karowej – jeden punkt.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach do chwili, gdy jeden z graczy osiągnie w zapisie umówioną z góry ilość punktów, zazwyczaj jedenaście.

HURAGAN



Współczesna gra karciana, wywodząca się z dawnej gry rosyjskiej. Gra jest szczególnie popularna na obszarze języka angielskiego i nazywana tam „hurricane” lub „tablanette”.

Rekwizyty:

Pełna talia kart (52 karty), z której usunięto ósemki, dziewiątki, dziesiątki, a więc 40 kart. Wartość punktowa kart od asa do siódemki – według ilości oczek, walet – 8, dama – 9, król – 10. Kolor uprzywilejowany (lecz nie atutowy): kiery.

Zasady gry:

Gracze rozdają karty w kolejnych rozgrywkach na zmianę. Każdy z grających otrzymuje po sześć kart, cztery karty odkryte wyklada się na stół, reszta kart pozostaje zakryta w talonie.

Gdy karty z ręki zostaną zgrane, obydwaj gracze otrzymują po sześć kart z talonu po raz drugi, a po ich zgraniu – po raz trzeci.

Grę rozpoczyna przeciwnik rozdającego.

Może on kartą z ręki wygrać (zdobyć) jedną lub więcej kart ze stołu. Jedną kartę ze stołu zdobywa się, układając z ręki kartę tej samej wysokości. Więcej niż jedną kartę ze stołu zdobywa się, układając z ręki

kartę o wysokości sumy oczek kart zdobywanych (na przykład wykładając króla o wartości dziesięciu punktów, zdobywam piątkę, trójkę i dwójkę jednocześnie, także o wartości w sumie dziesięciu punktów).

Jeśli na stole leży jakaś karta o stosunkowo wysokiej wartości, nie wolno większej ilości innych kart ze stołu o niższej wartości zdobywać drugą kartą o tej samej wartości.

Jeśli w swojej kolejce gracz nie może lub nie chce zdobyć ani jednej karty ze stołu, jedną ze swoich kart z ręki ma obowiązek wyłożyć na stół – musi to jednak być taka karta, za pomocą której nie można w danym momencie gry zdobyć żadnej karty ze stołu.

Gracz, który swoją kartą z ręki zdobywa wszystkie karty leżące na stole, wykonał tak zwany huragan. Za huragan otrzymuje się jeden punkt w późniejszym obliczeniu – i kartę na stół wyklada przeciwnik tego, który wykonał huragan. Jeśli ta karta zostanie natychmiast zdobyta, jest to oczywiście następny huragan.

Kto wyklada z ręki ostatnią kartę w grze, zdobywa nią wszystkie karty leżące na stole, lecz bez premiowego punktu za huragan.

Po zakończeniu rozgrywki oblicza się punkty za zdobyte karty w następujący sposób:

punkty za wykonane w rozgrywce huragany – po jednym punkcie za każdy huragan;

za większość zdobytych kart – jeden punkt;

za większość zdobytych kart kierowych – jeden punkt;

za zdobytą siódmką kierową – jeden punkt;

za najwyższą tak zwaną premierę – jeden punkt.

Premiera jest to zestaw trzech lub czterech kart tej samej wysokości, znajdujących się w kartach zdobytych. Wysokość premiery oblicza się mnożąc ilość kart w zestawie (trzy lub cztery) przez specjalną wartość premiową każdej karty. Są to wartości następujące: siódm-

ka – 21, szóstka – 18, as – 16, piątka – 15, czwórka – 14, trójka – 13, dwójka – 12, król – 10, dama – 9, walet – 8. Trzy piątki mają więc wartość premierową 45 i są starsze od wartości premierowej czterech dam (36); jeden punkt zapisuje sobie zdobywca trzech piątek.

Gra toczy się w kolejnych rozdaniach do chwili, gdy jeden z graczy osiągnie w zapisie umówioną z góry ilość punktów, zazwyczaj szesnaście.

Huragan dla czterech osób



Dwie osoby siedzące naprzeciw siebie grają przeciwko pozostałym dwom. Każdy z grających otrzymuje po dziewięć kart, pozostałe cztery karty wyklada się odkryte na stół.

Wszystkie inne zasady rozgrywki i zapisu – bez zmian.

KONSTRUKCJA



Gra karciano-planszowa, opracowana przez amerykańskiego znawcę i twórcę nowych gier, Roberta Abbotta, w 1963 roku.

Rekwizyty:

Trzy pełne talie kart (po 52 karty), dwa dzokery, dwa pionki (jeden biały, jeden czarny) oraz po dwanaście innych, mniejszych pionków białych i czarnych.

Cel gry:

Zbudowanie za pomocą kart, którymi dysponują gracze, tak zwanej trasy planszowej i przejście własnym pionem tej trasy od karty wyjściowej do końca i z powrotem na kartę wyjściową.

Zasady gry:

Przed rozpoczęciem gry wyklada się pionowo dwa dzokery w odległości jednej poziomo ułożonej karty pomiędzy nimi i na dzokerach stawia się pionowo obydwa graczy, biały i czarny.

Dzokery są kartami startowymi obydwa graczy.

Następnie przez losowanie ustala się, który z graczy będzie grał kartami czarnymi, który zaś czerwonymi (odpowiednio wszystkimi pikami i treflami oraz wszystkimi kierami i karami).

Trzy talie kart tasuje się i odsłania wierzchnią kartę zakrytego talonu. W zależności od jej koloru będzie to karta do dyspozycji pierwszego lub drugiego gracza (czarna lub czerwona). W kolejnych turach gra ten z graczy, który dysponuje odkrytą kartą talonu, może więc zdarzyć się, iż jeden z graczy będzie grającym kilka razy pod rząd.

Każdą z kart do dyspozycji gracz ma obowiązek wykorzystać na jeden z czterech sposobów:

użyć jej do konstrukcji planszy;

użyć jej do ruchu po planszy własnym pionem;

użyć jej do ruchu po planszy którymś z własnych małych pionków;

zrzucić kartę na stos odkryty.

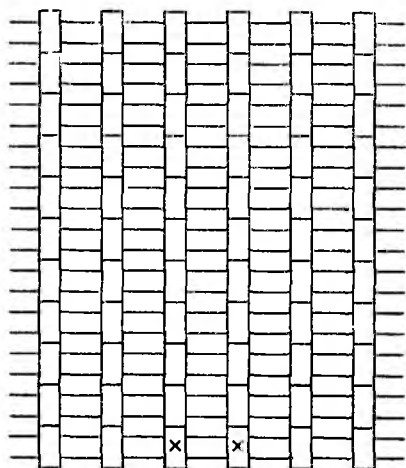
Konstrukcja planszy odbywa się przez wykładanie kart na stół w następujący sposób:

karta wykładana na stół może leżeć tylko poziomo lub pionowo;

jeśli kartę kładzie się poziomo, musi ona krótszym bokiem przytykać do dłuższego boku którejś z już leżących pionowo kart;

jeśli kartę kładzie się pionowo, musi ona dłuższym bokiem przytykać do krótszego boku którejś z już leżących poziomo kart lub krótszym bokiem przytykać do krótszego boku którejś z już leżących pionowo kart.

Innymi słowy, powstająca w trakcie gry plansza konstrukcji składa się z pionowych kolumn kart ułożonych pionowo jedna nad drugą i połączonych między sobą jedną lub wieloma kartami leżącymi poziomo. Wszystkie możliwe w konstrukcji układy kart na planszy przedstawia ryc. 153.



Ryc. 153

Aby wygrać grę, gracz ma obowiązek swoim pionem ze startowego dżokera odbyć podróż na trasie dziesięciu kart pionowo w górę i powrócić na startowego dżokera. Trasa podróży może być zbudowana przez gracza, przez jego przeciwnika lub przez obydwu. Może to być trasa zawierająca nie tylko karty pionowe, lecz także poziome (trasa z objazdami). Do długości odbytej podróży liczą się jednak tylko karty pionowe i nie wlicza się startowego dżokera.

Kolejną kartę do swej dyspozycji gracz ma prawo ułożyć w dowolnym miejscu planszy zgodnie z zasadami dokładania (także do trasy budowanej przez przeciwnika).

Posuwanie własnego piona po tej części planszy, która istnieje aktualnie w grze, odbywa się następująco:

po odsłonięciu karty z talonu, jeśli okaże się ona w dyspozycji danego gracza, ma on prawo zadeklarować posunięcie swoim pionem i posunąć ten pion na dowolną sąsiednią kartę z tej, na której pion aktualnie stoi (poziomo lub pionowo, w górę lub w dół) – jednak wtedy i tylko wtedy, jeśli karta odsłonięta z talonu jest ilością oczek równa lub wyższa niż karta, na której stanie przesunięty pion. Wysokość kart liczy się według ilości oczek; dama i walet mają 10 oczek, wszystkie króle w całej grze pełnią rolę specyficzną (o nich później).

Nie wolno własnym pionem wchodzić na to pole planszy (na tę kartę), na której stoi pion przeciwnika lub któryś z małych pionów przeciwnika. Kolor karty, na której stanie przesunięty pion, nie ma znaczenia.

Kartę z talonu, użytą do przesunięcia własnego piona na planszy, zrzuca się na stos otwarty.

Jeśli kartą dyspozycyjną gracza ujawnioną z talonu jest król, na planszy należy ustawić mały pion w kolorze danego gracza. Mały pion zostaje ustawiony na dzokerze startowym gracza i od razu ma prawo (choć nie ma obowiązku) posunąć się o trzy pola na planszy (o trzy karty) w dowolną stronę.

Istnienie małych pionów w grze ma na celu blokowanie drogi przeciwnikowi, nigdy bowiem żadne dwa wrogie piony, ani duże, ani małe, nie mogą stać na tym samym polu (karcie) planszy. Dwa piony tego samego koloru mogą stać na tym samym polu planszy i mijać się wzajemnie.

Małe piony przesuwa się po planszy podobnie jak piony duże, z jedną ważną różnicą: pion duży zawsze przechodzi tylko na pole (kartę) sąsiednią, pion mały może w jednym ruchu przesunąć się o jedno, dwa lub trzy

poła, zależnie od dysponującego nim gracza, pod warunkiem jednak, iż żadna z kart mijanych oraz końcowa karta (pole) ruchu nie będą wyższe wartością niż dyspozycyjna karta z talonu, którą zgrywając gracz porusza mały pion.

Jeśli kolejna karta zamkniętego talonu, dyspozycyjna dla jednego z graczy, nie nadaje się według jego uznania ani do konstrukcji planszy, ani do żadnego ruchu, gracz może zrzucić ją na stos otwarty. Odślania się wówczas następną kartę talonu.

W grze bierze udział (może zostać wystawione na planszy) najwyżej dwanaście małych pionów każdego z graczy. Jeżeli są one już wystawione, gracz zaś odśłoni z talonu kolejnego swego dyspozycyjnego króla traktowany jest on jak dama lub walet, lecz nie może zostać użyty do budowy konstrukcji planszy, ale tylko do ruchu.

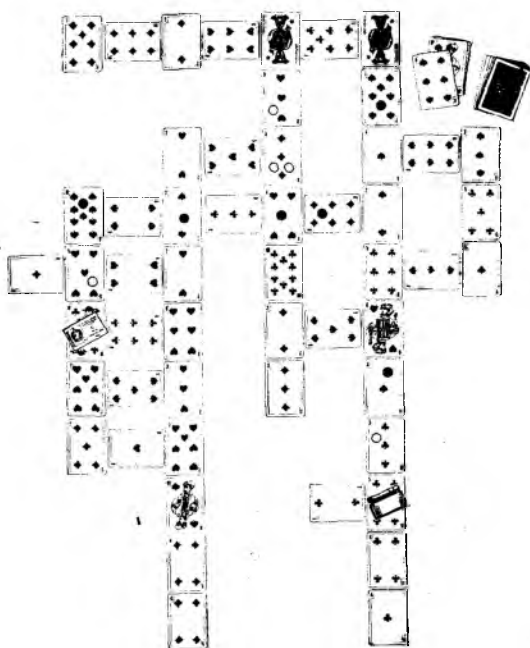
Jeśli wyczerpały się karty w zakrytym talonie, gra zaś nie dobiegła jeszcze końca, odwraca się karty odkrytego stosu, tasuje i tworzy z nich nowy zakryty talon.

Nie wolno swymi małymi pionami blokować dużego piona przeciwnika ze wszystkich stron – w każdym momencie gry musi on mieć możliwość wykonania co najmniej jednego posunięcia, choćby niekorzystnego.

Jeśli w toku gry (co może się zdarzyć, choć niezmiernie rzadko) w ogóle zabraknie kart w talonie lub pozostaną tam same króle, gracze zdejmują po dziesięć dowolnie wybranych swoich kart dyspozycyjnych z planszy i włączają je do kart talonu.

W ostatnim dolnym rzędzie pól planszy (wyjściowym, tym, w którym leżą dzokery) na jednym polu planszy może stać dowolna ilość małych i dużych pionów obydwu kolorów i żadne z nich nie blokują się wzajemnie.

Wolno (choć zdarza się to rzadko) rozbudować planszę poza dziesięć kart w pionie nie licząc dzokerów.



Ryc. 154

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy odbędzie obowiązkową podróż przez dziesięć kart tam i z powrotem i znajdzie się swym pionem startowym na własnym dzokerze.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 154 jesteśmy w pełnym toku gry: plansza zawiera już dwie możliwe trasy obowiązkowe po dziesięć kart każda i liczne połączenia między kolumnami kart i objazdy. Na planszy stoi pięć małych pionów białych i sześć małych pionów czarnych oraz oczywiście pion biały (w tej roli pudełko zapatek) i pion czarny (w tej roli zapalniczka).

Sytuacja jest dość wyrównana, skuteczna blokada grozi obydwu grającym.



Gra logiczna za pomocą kart, opracowana w 1959 roku przez Roberta Abbotta z Nowego Jorku. Eleusis zdobyło sobie sporą popularność w USA, powoli zdobywa sobie popularność w wielu krajach Europy.

Rekwizyty :

Talia kart (52 karty) lub niepełna talia, lub więcej niż jedna talia, w zależności od ilości uczestników gry.

Zasady gry :

Wstępnie ustala się ilość kart biorących udział w grze, zależnie od ilości uczestników, według następującej zasady: jedną kartę otrzyma rozdający, pozostałe karty winny bez reszty dzielić się pomiędzy uczestników gry, a więc:

dla czterech uczestników pełna talia, 52 karty; z nich jedna dla rozdającego i po 17 dla każdego z trzech grających;

dla pięciu uczestników 51 kart (z usunięciem 2 trefl); z nich jedna dla rozdającego, po 10 dla każdego z grających;

dla sześciu uczestników 49 kart (z usunięciem dwójek treflowej, karowej i kierowej); z nich jedna dla rozdającego, po 8 dla każdego z grających;

dla siedmiu uczestników 99 kart (dwie talie, z usunięciem dwójek treflowych, dwójek karowych i jednej dwójki kierowej);

dla ośmiu uczestników 97 kart (dwie talie, z usunięciem wszystkich dwójek oprócz jednej dwójki pikowej).

Cel gry jest inny dla uczestników, inny dla rozdającego, a mianowicie:

dla uczestników – pozbyć się wszystkich kart z ręki i ze stołu;

dla rozdającego – opracować taką regułę gry, która pozwoli jednemu z uczestników wygrać ze znaczną przewagą nad innymi.

Przygotowane do gry karty po przetasowaniu rozdający rozdaje wszystkim uczestnikom gry, sobie zatrzymuje tylko jedną kartę, tak zwaną startową. Następnie rozdający notuje na kawałku papieru, dla późniejszej weryfikacji, nie znaną grającym regułę gry, czyli regułę zrzucania kart w danym rozdaniu, i wyklada swoją kartę startową.

Reguła zrzucania kart może być przez rozdającego ustalona dowolnie, z pewnymi, nieznacznymi ograniczeniami.

Oto przykładowe reguły zrzucania kart, od najłatwiejszej do najtrudniejszych:

kładź na kartę czerwoną kartę czarną i odwrotnie;

kładź na trefla zawsze karo, na karo – kiera, na kiera – pika, na pika – trefla;

kładź na kartę parzystą kartę nieparzystą i odwrotnie;
na karty od asa do siódemki kładź karty od ósemki do króla i odwrotnie;

na kartę parzystą kładź kartę czerwoną, na kartę nieparzystą – kartę czarną;

kładź kartę o jedną, dwa lub trzy miejsca starszą, zakładając zamknięty krąg kart, a więc starszeństwo W, D, K, A, 2, 3, 4;

jeśli poprzedzający cię gracz zagrał dobrze – kładź kartę czerwoną, jeśli zagrał źle – kładź kartę czarną;

podziel wartość ostatniej karty przez cztery; jeśli nie ma reszty – kładź kartę treflową; jeśli reszta wynosi jeden – kładź kartę karową; jeśli wynosi dwa – kierową, jeśli trzy – pikową.

Reguła zrzucania kart – co jest jedynym jej ograni-

czeniu – nie może być zbyt wąska, musi dawać grającym co najmniej dziesięć różnych możliwości prawidłowych zrzutek z pełnej talii.

Po wyłożeniu na stół karty startowej pierwszy z grających po lewej ręce rozdającego zrzuca dowolnie wybraną ze swoich kart na kartę startową. Rozdający wówczas ogłasza, czy jest to zrzutka dobra, czy zła, a więc zgodna czy niezgodna z tajną, nie znaną graczom regułą gry w danym rozdaniu. Jeśli zrzutka jest dobra, pozostaje na stosie na stole (stos jest otwarty, wszystkie w nim kolejne karty są widoczne dla grających); jeśli jest zła, zrzucający kartę wycofuje ją i otwartą kładzie przed sobą. Jest to tak zwana „karta omyłkowa”. Następnie zrzuca swoją kartę drugi gracz i kolejno zrzucają dalsi.

Dopóki gracz ma karty w ręku, nie wolno mu zrzucać własnych kart omyłkowych. Należy pozbywać się ich po pozbyciu się wszystkich kart z ręki.

Gdy wszyscy gracze pozbyli się kart z ręki (choć wielu lub każdy z nich ma przed sobą jeszcze własne karty omyłkowe), zapisuje się punkty uzyskane w danym rozdaniu przez rozdającego według następujących zasad:

najmniejszą ilość kart omyłkowych przed jednym z graczy mnoży się przez liczbę graczy mniejszą o jeden od ilości wszystkich uczestników gry i otrzymaną liczbę odejmuje się od sumy wszystkich kart omyłkowych na stole bez kart tego z graczy, który ma kart omyłkowych najmniej. Na przykład gra siedmiu uczestników; w momencie gdy wszyscy pozbyli się kart z ręki, mają przed sobą następujące ilości kart omyłkowych: gracz A – 7, gracz B – 4, gracz C – 3, gracz D – 8, gracz E – 2, gracz F – 10. Gracz G, siódmy, był rozdającym. Najrzadziej mylił się gracz E; liczymy 2 (ilość jego kart omyłkowych) razy pięć (ilość graczy bez rozdającego minus jeden) równa się 10. Suma ilości pozostałych kart omył-

kowych: $7 + 4 + 3 + 8 + 10 = 32$. Po odjęciu rozdający otrzymuje więc 22 punkty.

Gra toczy się dalej – teraz gracze próbują pozbyć się kart omyłkowych, zrzucając kolejno po jednej wybranej z nich. Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart lub gdy rozdający stwierdzi, iż zgodnie z regułą nie można już zrzucić żadnej z kart pozostałych na stole.

Jeśli gra kończy się pozbyciem się kart przez któregoś z graczy, otrzymuje on sześć punktów premii za skończenie gry plus tyle punktów, ile wynosi suma kart omyłkowych, które pozostały jeszcze do zrzucenia reszcie graczy. Jeśli gra kończy się, gdyż nie można zgodnie z regułą dołożyć już żadnej z pozostałych kart, punkty otrzymuje ten z graczy, któremu pozostało najmniej kart omyłkowych (ilość punktów równa się sumie kart przeciwników minus ilość kart własnych), lecz już bez sześciu punktów premii.

Pełna tura eleusis kończy się, gdy wszyscy uczestnicy gry byli raz rozdającymi. Kto zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę.

Delfy

Wariant eleusis, opracowany w 1965 roku przez Martina D. Kruskala z Nowego Jorku.

Rekwizyty :

Pełna talia (52 karty), niezależnie od ilości grających.

Zasady gry :

Pierwszego rozdającego, zwanego „wyrocznią”, ustala się przez losowanie.

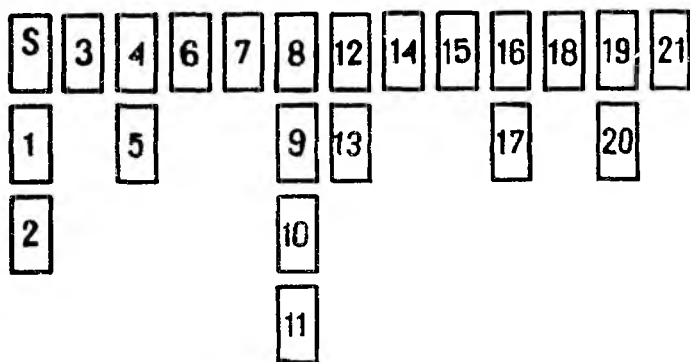
Rozdający ustala i notuje tajną, nie znaną pozostałym

graczom regułę zrzucania kart; następnie tasuje talię kart i odsłania pierwszą kartę, startową.

Każdy z grających dysponuje specjalnym żetonem (może to być dwustronnie zapisana kartka papieru) z napisami: „Prawda”, „Nieprawda” lub „Główna linia”, „Boczna linia”.

Rozdający odsłania kolejną, drugą kartę z talii. Po jej odsłonięciu każdy z grających ustawia swój żeton w sposób zgodny z własnym przekonaniem co do odsłoniętej karty („prawda”, „nieprawda” – lub „główna linia”, „boczna linia”).

Rozdający układa kartę na stole – jeśli jest ona zgodna z regułą zrzucania kart w danej rozgrywce, układa ją w głównej linii, w rzędzie poziomym; jeśli nie jest zgodna z regułą gry, w bocznej linii, pionowo. Na przykład na ryc. 155 karta startowa (S) oraz karty 3, 4, 6, 7, 8, 12, 14, 15, 16, 18, 19 i 21 zostały wyłożone zgodnie z regułą; karty 1, 2, 5, 9, 10, 11, 13, 17 i 20 niezgodnie z regułą gry.



Ryc. 155

Jeśli gracz przed wyłożeniem danej karty odgadł jej walor (słuszność lub niesłuszność, zgodność lub niezgodność z regułą gry), otrzymuje od rozdającego jeden żeton; jeśli gracz pomylił się, nie odgadł jakości karty, traci wszystkie żetony, jakie posiada.

Gra toczy się do chwili wyłożenia ostatniej karty. W końcowym obliczeniu poszczególni gracze wygrywają lub przegrywają do siebie ilość punktów zgodną z ilością posiadanych żetonów, na przykład w momencie zakończenia gry gracz A posiada 18 żetonów, gracz B – 15 żetonów, gracz C – 2 żetony, gracz D był rozdającym (wyrocznią).

Gracz A wygrywa od gracza B 3 punkty oraz od gracza C 16 punktów. Gracz B wygrywa od gracza C 13 punktów. Gracz D (wyrocznia) zapisuje sobie na plus wszystkie punkty wygrane, to jest wygrywa łącznie $3 + 16 + 13$, a więc 32 punkty. W końcowym obliczeniu gracz A ma na koncie 19 punktów, gracz B – 7 punktów, gracz C – 58 punktów ujemnych, zaś gracz D – 32 punkty.

Pełna tura gry w delfy dobiega końca, gdy każdy z graczy kolejno był rozdającym (wyrocznią).

INNE GRY



Wygrana w domino. Rysunek Honoré Daumiera.

Gra w domino. Anonimowy sztych francuski z XIX wieku.



DOMINO

Grupa gier uprawianych za pomocą specjalnych, charakterystycznych kamieni.

Najstarsze formy gry w domino za pomocą różnych rodzajów kamieni, od bardzo zbliżonych do dzisiejszych aż do niezwykle ozdobnych i zawitych, znane były od dawna w Chinach pod nazwą „kwat pai” (dosłownie: „tabliczki kościane”), a także „nga pai”, „chiu pai”, „tim pai”.

Najwcześniejsze formy gry w domino rozwinęły się bez wątpienia w Azji z jeszcze dawniejszych różnych gier w kości, tak jak same kamienie są modyfikacją tradycyjnych kości. Domino od bardzo dawna znane jest w Korei („ho hpai” lub „kol hpai”) oraz w Laosie („tau tem”).

Jak sądzi wielu historyków gier, kamienie domina przywiózł do Europy bezpośrednio z Chin i rozpowszechnił znajomość gry pod koniec XIII wieku wenecki podróżnik Marco Polo. Z Włoch umiejętność gry w domino przeszła do Francji; znacznie później, bo dopiero pod koniec XVIII wieku, do Anglii; dzisiaj różne formy gry w domino znane są w całym świecie. Wśród Eskimosów gra w domino zwie się „a ma zu a lat” (co znaczy: „stać prosto tuż koło siebie”).

Legenda przypisuje wynalezienie domina zakonnikom z klasztoru reguły św. Benedykta na górze Monte Cas-

sino, co jest świadectwem, iż gra w domino od dawna była popularna wśród zakonników i kleru, zanim zdobyła sobie popularność powszechną. Sama europejska nazwa gry wywodzi się bezpośrednio od łacińskiego słowa „dominus” („pan”).

Dawne komplety kamieni, zawierających na dwu połówkach zestawienia liczb, nie miały pól czystych (zera, czyli tak zwanych „mydeł”) – to jest już europejski dodatek do dawnych chińskich kamieni. Także dawniejsze komplety kamieni bywały obszerniejsze niż domino współczesne (na przykład zestawienie par liczb od 0 do 9 – taki komplet do gry zawierał 55 kamieni, produkowano zaś i domino dwunastkowe, zestawiające liczby od 0 do 12).

Współczesny komplet kamieni do gry w domino składa się z 28 kamieni zawierających wszystkie możliwe zestawienia par liczb od 0 do 6. Kamienie o tej samej ilości oczek na obydwu połówkach nazywają się dubletami.

Domino tradycyjne

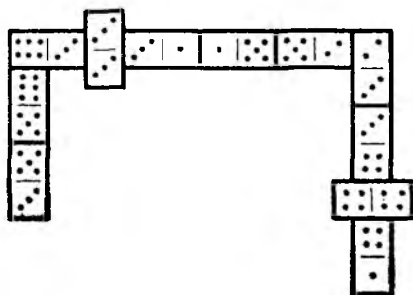


Przy dwu grających każdy otrzymuje po siedem kamieni, przy trzech i czterech grających – po pięć kamieni. Reszta kamieni pozostaje zakryta w talonie. Kamienie wolno dobierać z obydwu końców talonu.

Grę rozpoczyna posiadacz dubletu 6–6, układając ten kamień, po czym gracze kolejno dostawiają swe kamienie zgodnie z ilością oczek na stykających się ze sobą połówkach kamieni. Każdy z graczy może dołożyć w swojej kolejce gry jeden kamień spośród posiadanych. Jeśli nie ma kamienia z odpowiednią liczbą oczek, ciągnie jeden lub więcej kamieni z talonu. Gdy wyczerpią się kamienie w talonie, gracz zaś nie może dołożyć kolejnego kamienia, traci kolejkę gry.

Gdy w momencie rozpoczęcia gry nikt z graczy nie posiada dubletu 6-6, grę rozpoczyna posiadacz dubletu 5-5 lub (gdy i tego dubletu nikt nie ma) kolejnego mniejszego dubletu. Gdy nikt z graczy nie ma żadnego dubletu na rozpoczęcie gry, grę rozpoczyna posiadacz kamienia z największą ilością oczek, a więc 6-5.

Fragment gry przedstawia ryc. 156.



Ryc. 156

Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich posiadanych kamieni lub też gdy talon został już wyczerpany, nikt zaś nie może niczego więcej dołożyć (gra została zablokowana).

Gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kamieni, wygrywa tę ilość punktów od pozostałych graczy, ile wynosi suma oczek na pozostałych im kamieniach. Gdy gra została zablokowana, wygrywa ten z graczy, który ma w swoich kamieniach najmniej oczek – od pozostałych graczy wygrywa wówczas różnicę oczek.

Gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy osiągnie w zapisie po kolejnej rozgrywce sto lub ponad sto punktów plusowych.

Błyskawica



Przy czterech grających każdy otrzymuje po siedem kamieni, przy pięciu – po pięć kamieni, przy sześciu – po cztery kamienie, przy siedmiu – także po cztery kamienie, wreszcie przy ośmiu – po trzy kamienie. Kamienie ewentualnie pozostałe w talonie nie biorą udziału w grze (nie dokupuje się kamieni w toku gry).

Rozpoczyna grę posiadacz dubletu mydeł (0-0) lub kolejnego większego dubletu. Każdy z graczy może w swojej kolejce gry wyłożyć więcej niż jeden kamień według zasad gry, nawet wszystkie posiadane w ręku kamienie.

Kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kamieni z ręki, wygrywa grę. Obliczenie wygranej – jak w dominie tradycyjnym.

Domino ślepe



Przy dwu i trzech grających każdy z nich otrzymuje po osiem kamieni, przy czterech grających – po siedem kamieni. Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie.

Gracze otrzymują swoje kamienie zakryte i nie wolno im ich odkrywać. Gracz rozpoczynający grę zagrywa kamień z prawej strony swojej zakrytej ręki. Następny gracz podgląda jeden i tylko jeden kamień z prawej strony swojej zakrytej ręki; może, lecz nie musi, zgrać ten kamień do stołu według ogólnych zasad; po obejrzeniu kamienia przekłada go, znów zakryty, na lewą stronę swojej ręki. Po obejrzeniu kamienia może, lecz nie musi, dokupić jeden i tylko jeden kamień z talonu (dopóki są kamienie w talonie), który zakryty kładzie po prawej stronie swojej ręki.

W chwili gdy graczowi na rękę pozostaną trzy kamienie, ma obowiązek wszystkie je sobie odkryć; ma także prawo, gdy przypadnie na niego kolej gry, zagrać nie tylko jeden, lecz dwa lub nawet wszystkie trzy kamienie z ręki.

Kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kamieni z ręki, wygrywa grę. Obliczenie wygranej – jak w dominie tradycyjnym.

B e r g e n



Przy dwu i trzech grających każdy z nich otrzymuje po sześć kamieni, przy czterech grających – po pięć kamieni.

Rozpoczyna grę posiadacz dubletu mydeł lub kolejnego większego dubletu. Gdy żaden z graczy nie ma żadnego dubletu, grę rozpoczyna posiadacz kamienia z najmniejszą liczbą oczek (0–1).

Gracz, który rozpoczął grę od wyłożenia dubletu, zdobywa dwa punkty. Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości punktów. Punkty zdobywa się, dokładając kamienie zgodnie z zasadami gry w ten sposób, aby łańcuch kamieni kończył się po obydwu stronach połówkami kamieni z tą samą liczbą oczek. Gdy tak właśnie zostanie dołożony kolejny kamień, gracz, który go dołożył, zdobywa dwa punkty za dublet.

Dublety zgrywane są zawsze pionowo; można więc po wyłożeniu kamienia zdobyć trzy punkty (gdy łańcuch kończy się po jednej stronie dubletem, po drugiej zaś połówką kamienia z tą samą liczbą oczek, co w dublecie).

Gdy graczowi brak kamienia, może dokupić jeden, ale tylko jeden kamień z talonu. Nie wolno dokupywać ostatnich dwu kamieni z talonu, nie biorą one udziału w grze. Gdy gra dojdzie do tego momentu, żaden zaś z grają-

cych nie może już niczego dołożyć, partia jest zablokowana. Wówczas ten z graczy który nie ma w ręku żadnego dubletu, zdobywa dwa punkty. Jeśli nikt nie ma dubletu, dwa punkty zdobywa ten z graczy, który ma najmniej oczek na wszystkich kamieniach w ręku. Jeśli wszyscy gracze mają dublety, dwa punkty zdobywa posiadacz najmniejszego dubletu.

Jeśli któremuś z graczy uda się pozbyć wszystkich kamieni z ręki przed zablokowaniem partii, zdobywa dwa punkty.

Gra toczy się w kolejnych rozgrywkach do ustalonej z góry ilości punktów (zazwyczaj przy dwu grających – do piętnastu punktów, przy trzech i czterech grających – do dziesięciu punktów).

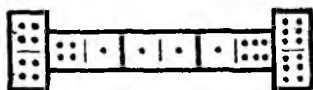
Domino piątkowe



Zasada rozdawania kamieni – jak przy grze w bergen.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie i może on rozpocząć grę układając dowolny kamień.

Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości punktów. Punkty zdobywa się, dokładając kamienie, zgodnie z zasadami gry, w ten sposób, by suma połówek kamieni po obydwu stronach łańcucha równała się pięciu lub była podzielna przez pięć. Za każdą piątkę gracz, który dołożył ostatni kamień, otrzymuje jeden punkt. W jednym zagraniu można więc zdobyć trzy (po jednej stronie łańcucha dublet piątek, po drugiej – piątka), a nawet cztery punkty (po jednej stronie łańcucha dublet szóstek, po drugiej – dublet czwórek), jak na ryc. 157.



Ryc. 157

Dublety zgrywać można poziomo lub pionowo, w zależności od decyzji gracza.

Gra toczy się do chwili wyczerpania kamieni w talonie.

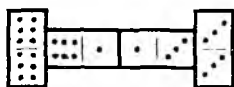
Za pozbycie się wszystkich kamieni z ręki gracz zdobywa dwa punkty. Za posiadanie najmniejszej ilości oczek w momencie zablokowania gry – jeden punkt.

Gra toczy się do umówionej z góry ilości punktów (zazwyczaj przy dwu grających – do dwudziestu pięciu punktów, przy trzech i czterech grających – do dwudziestu punktów).

Domino trójkowe



Zasada rozdawania kamieni – jak przy grze w bergen. Pozostałe zasady gry – jak w dominie piątkowym, z tą różnicą, iż punktowane jest zakończenie łańcucha kamieni trójką lub wielokrotnością trójki. Za każdą trójkę jeden punkt. Maksymalnie w jednym zagraniu można zdobyć sześć punktów, jak na ryc. 158.



Ryc. 158

Gra toczy się do umówionej z góry ilości punktów (zazwyczaj przy dwu grających – do trzydziestu trzech punktów, przy trzech i czterech grających – do dwudziestu dwu punktów).

Muggins



Tradycyjny anglosaski wariant gry, zwany także „piątki” lub „sniff”. Przy dwu grających każdy otrzymuje po

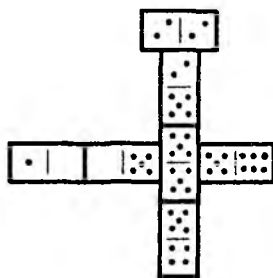
siedem kamieni, przy trzech i czterech grających każdy otrzymuje po pięć kamieni.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie i może on rozpocząć grę układając dowolny kamień.

Pierwszy zagrany dublet musi zostać zagrany pionowo, otwiera wówczas nie łańcuch dwustronny, lecz łańcuch czterostronny. Na przykład: po zagraniu pierwszego dubletu dwu piątek i zgraniu kilku dalszych kamieni układ może przedstawiać się tak, jak na ryc. 159.

Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości punktów. Punkty zdobywa się dokładając kamienie zgodnie z zasadami gry w ten sposób, aby suma połówek kamieni na otwartych końcach łańcucha równała się pięciu lub była podzielna przez pięć. Za każdą piątkę gracz, który dołożył ostatni kamień, otrzymuje pięć punktów.

Dublety, poza pierwszym, zgrywać można poziomo lub pionowo, w zależności od decyzji gracza.



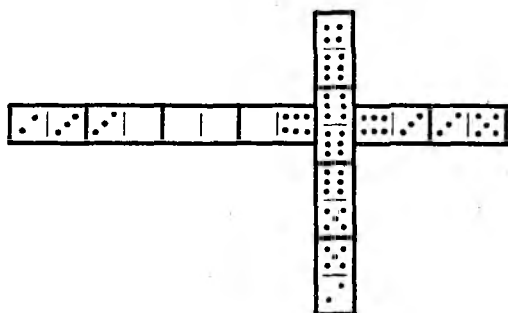
Ryc. 159

Za pozbycie się wszystkich kamieni z ręki gracz zdobywa dziesięć punktów. Gdy gra zostaje zablokowana, wygrywa ten z graczy, który ma w swoich kamieniach najmniej oczek, wygrywając od pozostałych graczy różnicę oczek, zaokrągloną do pięciu (a więc nie 7, lecz 5, nie 8, lecz 10).

Gra toczy się do umówionej z góry ilości punktów, zazwyczaj 200.



Gra dla czterech grających, z których każdy otrzymuje po siedem kamieni. Grę rozpoczyna posiadacz dubletu 6-6, który otwiera łańcuch czterostronny. Kolejni następni gracze zobowiązani są najpierw zgrać po jednym kamieniu na każdym końcu łańcucha, po czym mają prawo wyboru, do którego z końców łańcucha grają według zasad. Fragment gry przedstawia ryc. 160.



Ryc. 160

Grę wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się wszystkich kamieni z ręki. Obliczenie wygranej – jak w dominie tradycyjnym. Gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy osiągnie w zapisie po kolejnej rozgrywce sto lub ponad sto punktów plusowych.

Domino do celu



Gra w niektórych krajach zwana „jubileusz”. Zasady rozdawania kamieni – jak przy grze w bergen. Gra toczy się aż do wyczerpania talonu, z którego każdy z graczy w swej kolejce ma prawo dokupić jeden i tylko jeden kamień.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie i może on rozpocząć grę układając dowolny kamień. Kolejne kamienie dokłada się według zasad gry.

Celem gry jest zdobycie maksymalnej ilości punktów. Punkty zdobywa się za odpowiednią sumę oczek wszystkich kamieni w danym momencie gry wyłożonych na stole.

Gracz, który dokładając kamień tworzy sumę 25 oczek – zdobywa 5 punktów. Za 50 oczek – 10 punktów. Za 75 oczek – 15 punktów, za 100 oczek – 20 punktów, za 125 oczek – 25 punktów, za 150 oczek – 30 punktów.

Istnieje obowiązek dołożenia kolejnego kamienia, jeśli gracz go posiada.

Gracz, który dokładając kamień przekracza którąś z sum granicznych (25, 50, 75, 100, 125, 150 punktów), traci punkty w wysokości punktów plusowych za daną łączną ilość oczek.

Gra kończy się w chwili, gdy suma oczek kamieni wyłożonych na stole przekroczy 150 punktów lub gdy zostanie zablokowana. Gra kończy się także, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kamieni z ręki – gracz ten zdobywa 20 punktów.

Gra toczy się w kolejnych rozgrywkach do umówionej z góry ilości punktów, przekroczonych przez jednego z graczy, zazwyczaj do 500.

Matador

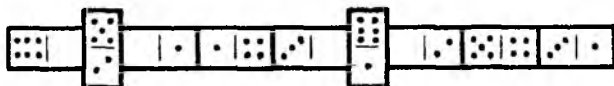
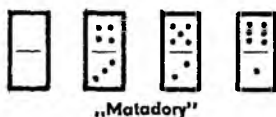


Wariant gry, przy którym obowiązują inne, niż we wszystkich innych wariantach, zasady dokładania do siebie kolejnych kamieni.

Przy grze w matadora należy połówki kamieni zestawiać ze sobą w ten sposób, by suma oczek na dwu połówkach równała się siedmiu, a więc do jedynki –

szóstkę, do dwójki — piątkę, do trójki — czwórkę. Do połówek zerowych (mydeł) można dołożyć tylko jeden z czterech kamieni, tak zwanych matadorów, to jest kamieni, na których liczba oczek równa się siedem lub zero. Są to kamienie 6-1, 5-2, 4-3, 0-0.

Matadory (z wyjątkiem 0-0, podwójnego mydła) mogą być zgrywane jak zwykle kamienie, kładzie się je wówczas poziomo. Zgrywane jako matadory kładzie się pionowo, jak na ryc. 161.



Ryc. 161

Zasady rozdawania kamieni — jak przy grze w bergen. Gra toczy się aż do wyczerpania talonu, z którego każdy z graczy w swej kolejce ma prawo dokupić jeden i tylko jeden kamień. Obliczenie wygranej — jak w dominie tradycyjnym. Gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy osiągnie w zapisie po kolejnej rozgrywce sto lub ponad sto punktów plusowych.

Czterdzieści dwa



Wariant gry w domino oparty na grze karcianej pod nazwą „pitch” („rzut do celu”), opracowany w 1885 roku przez W. A. Thomasa z miejscowości Garner w Tek-

sasie. Gra przyjęła się w całych Stanach Zjednoczonych, później także w Wielkiej Brytanii.

Czterej grający grają dwaj przeciwko dwom. Partnerzy siedzą naprzeciw siebie. Każdy z graczy otrzymuje po siedem kamieni.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie.

Pierwszym etapem gry jest licytacja. W licytacji każdy z graczy ma prawo zabrać głos tylko jeden raz, pasując lub zgłaszając ilość punktów wyższą od uprzednio zgłoszonej o co najmniej jeden punkt.

Najmniejsza zapowiedź to 30 punktów, potem kolejno 31, 32, 33 i tak dalej aż do 42. Zapowiedź 42 punktów oznacza zobowiązanie wzięcia wszystkich lew i kamieni premiowych w drugim etapie gry – rozgrywce. Zapowiedź 84 lub 168 punktów (to dwie zapowiedzi maksymalne) ma charakter specjalny: oznacza także zobowiązanie wzięcia wszystkich lew i kamieni premiowych w rozgrywce, umożliwiając jednocześnie przelicytowanie gracza, który zapowiedział maksymalne 42 punkty.

Celem gry jest zdobycie lew oraz w lewach kamieni premiowych. Kamieniami premiowymi są te wszystkie kamienie, na których suma oczek równa się pięć lub sześć, a więc kamienie 6-4, 5-5, 5-0, 4-1, 3-2. Ilość punktów za zdobycie każdego z tych kamieni równa się sumie oczek na danym kamieniu (5 lub 10). Wszystkie kamienie premiowe zawierają w sumie 35 punktów – pozostałe siedem punktów do maksymalnych 42 zdobywa się za wzięte lewy (po jednym punkcie za każdą wziętą lewę).

Po zakończeniu licytacji rozpoczyna się rozgrywka. Wychodzi jednym kamieniem ten z graczy, który zapowiedział najwyższą ilość punktów w licytacji. Wychodzący ogłasza, jakie kamienie wybiera w danej rozgrywce za kamienie atutowe (szóstki, piątki, czwórki, trójki, dwójki, jedyne lub mydła). W każdej rozgrywce jest więc

siedem kamieni atutowych, niektóre z nich są jednocześnie kamieniami premiovymi.

Gracze dorzucają do każdej lewy po jednym kamieniu z ręki. Obowiązuje dorzucanie do koloru, a więc do atutów – kamieni atutowych, do wszystkich pozostałych kamieni – w kolorze, czyli w wysokości starszej połówki kamienia. W wypadku nieposiadania kamienia o danej wysokości oczek wolno lewę przebić kamieniem atutowym, lecz nie ma tego obowiązku. Lewę zabiera ten z graczy, który wyłożył w niej najstarszy kamień atutowy, przebił kamieniem atutowym lub wyłożył najstarszy kamień o danej wysokości oczek w lewie bez kamieni atutowych.

Po zakończeniu rozgrywki każda ze stron oblicza ilość punktów wygranych w danej rozgrywce. Wolno w licytacji przelicytować swego partnera.

Jeśli strona licytująca zdobyła w rozgrywce zalicytowaną lub większą od zalicytowanej ilość punktów, obydwie strony zapisują sobie ilość punktów faktycznie zdobytych w rozgrywce. Jeśli strona licytująca nie zdobyła w rozgrywce zalicytowanej ilości punktów, nie zapisuje sobie nic, natomiast strona przeciwna zapisuje sobie ilość punktów faktycznie zdobytych oraz ilość punktów zalicytowanych i nie zdobytych przez licytujących.

Zapowiedź 42 punktów w licytacji jest identyczna w obliczeniu dla wygrywających z zapowiedzią 84 lub 168 punktów. Jeśli więc strona licytująca zalicytowała 42, 84 lub 168 punktów i zdobyła w rozgrywce 42 punkty, zapisuje sobie tylko 42 punkty; jeśli zaś strona licytująca zalicytowała 42, 84 lub 168 punktów i nie zdobyła w rozgrywce 42 punktów, przeciwnicy zapisują sobie ilość punktów faktycznie zdobytych oraz odpowiednio 42, 84 lub 168 punktów zalicytowanych.

Strona, która pierwsza w zapisie osiągnie lub przekroczy w kolejnej rozgrywce 250 punktów, wygrywa grę. Jeśli

po kolejnej rozgrywce obydwie strony przekroczą 250 punktów, grę wygrywa ta strona, która ma ich więcej.

Bingo



Wariant gry w domino oparty na grach karcianych w bezika i w sześćdziesiąt sześć, opracowany i gorliwie uprawiany w USA w XIX wieku, szczególnie w tych stanach, w których tendencje purytańskie skutecznie zwalczyły na pewien czas używanie kart do gry.

Domino-bingo nie ma nic wspólnego z grą hazardową typu loteryjnego pod nazwą „bingo”, uprawianą współcześnie głównie w Wielkiej Brytanii, lecz także w wielu innych krajach Europy i w USA.

Każdy z grających otrzymuje po siedem kamieni, reszta kamieni pozostaje zakryta w talonie. Przed rozpoczęciem rozgrywki (po pierwszym wyjściu, którego dokonuje gracz wyznaczony przez losowanie) przeciwnik wychodzącego odkrywa ostatni kamień w talonie; starsza połowa tego kamienia wyznacza kamienie atutowe w danej rozgrywce (szóstki, piątki, czwórki, trójki, dwójki, jedyńki lub mydło). Odkryty kamień atutowy pozostaje w talonie jako ostatni.

Kolor zerowy (mydło) jest najwyższy, starszy od koloru szóstkowego; każde zero (mydło) liczy się za 7 punktów.

Kamień 0-0 (podwójne mydło) jest zawsze kamieniem atutowym i nazywa się bingo. Gdy zera są atutami, kamień bingo ma wartość 28 punktów; gdy cokolwiek innego jest atutem, bingo ma wartość 14 punktów.

Gdy w rozgrywce posiadacz bingo przebiję nim dublet atutowy, zdobywa jeden duży punkt.

Dublet atutowy ma zawsze wartość 28 punktów, niezależnie od wysokości atu. Pozostałe kamienie atutowe mają wartość równą ilości oczek (0 liczone zawsze za 7).

Poza atutami istnieją w rozgrywce kamienie premio-
we, niezależnie od wysokości atu. Kamieniami premio-
wymi są wszystkie dublety poza atutowymi (o wartości
równej ich ilości oczek) oraz kamienie 6-4 i 3-0 (każ-
dy z nich ma wartość 10 punktów).

Tak więc gdy atutami są mydła, szóstki, czwórki lub
trójki, w grze istnieje czternaście kamieni premiowych;
gdy atutami są piątki, dwójki lub jedyńki, w grze ist-
nieje piętnaście kamieni premiowych.

Ilość punktów we wszystkich kamieniach łącznie zależy
od wysokości atutów i przedstawia się następująco:

- atuty mydła – 143 punkty;
- atuty jedyńki – 135 punktów;
- atuty dwójki – 138 punktów;
- atuty trójki – 131 punktów;
- atuty czwórki – 134 punkty;
- atuty piątki – 147 punktów;
- atuty szóstki – 140 punktów.

Gracz, który wychodzi pierwszy, może wyjść w do-
wolny kamień. Jego przeciwnik dorzuca jeden kamień ze
swej ręki i te dwa kamienie tworzą lewę. Lewę bierze
ten z graczy, który dorzucił do niej starszy kamień. Nie
obowiązuje dorzucanie „do koloru” – kamienia atuto-
wego do atutowego, szóstkowego do szóstkowego itd.
Zawsze wolno przebić kamieniem atutowym.

Gracz, który wziął lewę, uzupełnia kamienie na rękę
jednym kamieniem z talonu, następnie to samo czyni
jego przeciwnik. Gracz, który wziął lewę, wychodzi do
następnej lewy.

Jeśli w jednej lewie spotykają się dwa kamienie nie-
atutowe o równej mocy (równej ilości oczek) lewę wy-
grywa wychodzący.

Celem gry w kolejnych rozgrywkach jest zdobycie mak-
symalnej ilości punktów poprzez zdobywanie w poszcze-
gólnych lewach kamieni premiowanych dla osiągnięcia

szczególnie 70 lub więcej punktów, poprzez zdobycie wszystkich lew, poprzez zdobycie dodatkowych punktów, przez przebicie dubleta atutowego kamieniem bingo, wreszcie poprzez meldowanie kamieni-dubletów.

Jeśli gracz, na którego przypada kolejność wyjścia, ma na ręku dwa lub więcej dubletów, może po wyjściu w jeden z nich zameldować, ile ma dubletów, otrzymując za meldunek punkty premiowe w następującej wysokości:

za dwa dublety – 20 punktów;

za trzy dublety – 40 punktów;

za cztery dublety – 50 punktów;

za pięć dubletów (tzw. „król”) – 60 punktów;

za sześć dubletów (tzw. „cesarz”) – 1 duży punkt;

za siedem dubletów (tzw. „niezwyciężony”) – 3 duże punkty.

Gracz zapowiadający dwa lub więcej dubletów zdobywa punkty za dublety dopiero w chwili, gdy kamień, w który wyszedł, wygrywa lewę. Zmniejszona przez wyjście ilość dubletów gracza może zostać powtórnie zameldowana i zdobyć dalsze punkty, jeśli w kolejnym wyjściu wygra lewę.

Po wyczerpaniu się talonu zmieniają się reguły rozgrywki. Teraz istnieje obowiązek dorzucania do wysokości wyjścia (starszej połówki kamienia wyjścia) oraz dorzucania do wysokości atutowej. Istnieje także obowiązek dorzucania do niższej połówki kamienia, na przykład do kamienia 6–3, jeśli atutami są czwórki, gracz dorzucający ma obowiązek dorzucić kamień szóstkowy, jeśli go nie posiada – kamień trójkowy; dopiero jeśli nie posiada ani szóstek, ani trójek, może przebić dowolnym kamieniem atutowym.

W każdym momencie gry gracz, na którego przypada kolej wyjścia, może zamknąć grę, odwracając (zamykając) ostatni, atutowy kamień talonu. Po zamknięciu gry

gracze nie dobierają już kamieni z talonu. Zamknięcie gry oznacza zobowiązanie się przez gracza, który grę zamyka, do zdobycia w rozgrywce 70 lub więcej punktów. Po zamknięciu gry reguły rzucania kamieni są takie same, jak po wyczerpaniu się talonu.

W każdej rozgrywce jeden z graczy zdobywa pewną ilość punktów dużych. I tak:

za zdobycie 70 lub więcej punktów w rozgrywce gracz wygrywa jeden duży punkt; jeśli przeciwnik w rozgrywce nie zdobył 20 punktów, gracz wygrywa 2 duże punkty; jeśli przeciwnik w rozgrywce nie zdobył ani jednej lewy, gracz wygrywa 3 duże punkty;

po zamknięciu gry gracz zamykający, jeśli zdobył 70 punktów, wygrywa jeden, dwa lub trzy duże punkty w zależności od ilości punktów zdobytych przez przeciwnika; jeśli natomiast gracz zamykający grę nie wypełnił swego zobowiązania, nie zdobył 70 punktów w rozgrywce, jego przeciwnik wygrywa dwa duże punkty, a nawet trzy (jeśli w momencie zamknięcia gry przeciwnik zamykającego nie miał ani jednej lewy). Jeśli przeciwnik zamykającego w zamkniętej grze sam zdobędzie 70 lub więcej punktów, wygrywa za nie także duże punkty według normalnych zasad.

Gra toczy się do chwili zdobycia przez jednego z graczy siedmiu lub ośmiu (według uprzedniej umowy) dużych punktów. Gracz, który zdobywa ostatni wygrywający duży punkt, wygrywa całą grę i nie ma obowiązku prowadzenia do końca toczonej właśnie rozgrywki.

Cribbage dominowy



Wariant gry oparty na tradycyjnej angielskiej grze karcianej cribbage. Cribbage dominowy zrodził się w latach drugiej wojny światowej, był szczególnie popularny w angielskich wojskach lotniczych.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Każdy z grających otrzymuje po sześć kamieni.

W grze bierze się pod uwagę tylko sumę oczek na dwu połówkach kamieni. A więc 6–1 to siódemka, 0–1 to jedynka, 4–4 to ósemka, 4–3 siódemka i tak dalej.

Jak przy grze w karty w cribbage'u sześciokartowym tworzy się criba z czterech kamieni, odstawia jeden dodatkowy kamień – startowy, przeprowadza rozgrywkę i rozliczenie-pokaz. Gracze kolejno wykładają po jednym kamieniu z ręki.

W rozgrywce punkty zdobywa się za pary, pary królewskie, podwójne pary królewskie (kamienie tej samej wysokości), za sekwensy i kamienie o kolejnych wysokościach (na przykład 6, 7, 8, 9 lub 0, 1, 2, 3), za piętnastkę, za trzydzieści jeden i za ostatni kamień – według zasad punktowania cribbage'a karcianego.

W rozliczeniu-pokazie zdobywa się punkty także za piętnastkę, za pary, pary królewskie, podwójne pary królewskie i sekwensy (wszystko – wraz z kamieniem startowym) – również według zasad punktowania cribbage'a karcianego.

W zapisie nie ma trzech punktów wstępnych (wyrównawczych). Jeśli kamień startowy jest dubletem, przeciwnik rozpoczynającego grę otrzymuje jeden punkt.

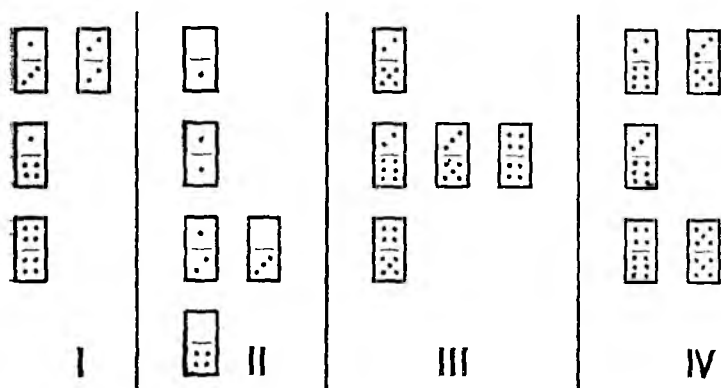
Celem gry jest osiągnięcie w zapisie 61 punktów lub – przy tak zwanej partii podwójnej – 121 punktów.

Wszystkie inne zasady gry – jak w cribbage'u karcianym.

Przykładowe możliwości tworzenia sekwensów z kamieni domina przedstawia ryc. 162.

I – dwa sekwensy po trzy kamienie (6 punktów);

II – dwa sekwensy po cztery kamienie (8 punktów);



Ryc. 162

III – trzy sekwensy po trzy kamienie (9 punktów);

IV – cztery sekwensy po trzy kamienie (12 punktów);

(w niektórych z tych sekwensów są także pary i piętnastki).

W cribbage dominowy można grać również w formie ślicytowanej, jak w cribbage karciany.

SQUARE



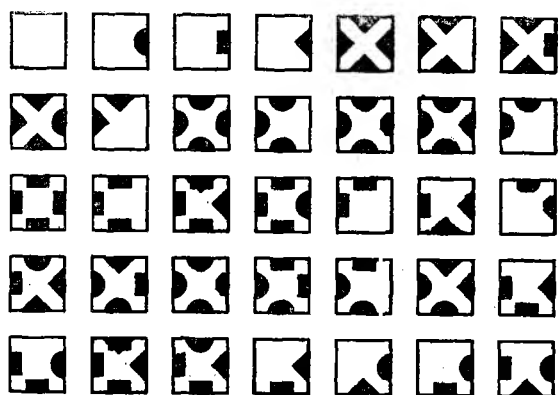
Gra opracowana współcześnie w Wielkiej Brytanii, znana także w Niemczech i innych krajach Europy.

Rekwizyty:

Trzydzieści pięć kwadratowych, specjalnie oznakowanych na brzegach kamieni, których zestaw przedstawia ryc. 163.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Z odwróconych kamieni po wymieszaniu każdy z grają-



Ryc. 163

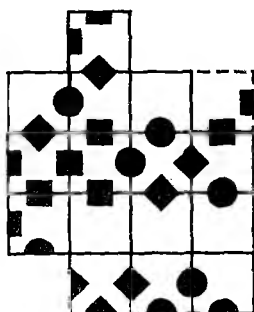
cych ciągnie po dziesięć kamieni. Pozostałe kamienie tworzą rezerwę.

Rozpoczynający grę wykłada dowolny kamień. Gracze kolejno dokładają swe kamienie zgodnie z oznakowaniem na brzegach kamieni (stroną czystą – do czystej, prostokątem – do prostokąta, trójkątem – do trójkąta, półkolem – do półkola).

W sytuacji przedstawionej na ryc. 164 kolejny gracz wyłożył kamień w prawym górnym rogu układu (oznaczony dwoma prostokątami i z dwiema stronami czystymi), tworząc w ten sposób w układzie dwa prostokąty, poziomy i pionowy, zawierające po dwanaście kamieni każdy. Za utworzenie kwadratu lub prostokąta (jednego lub więcej) gracz otrzymuje tyle punktów, ile kamieni zawierają utworzone przez niego figury (w przykładzie: 24 punkty).

Kamień nowo dokładany do układu musi oznakowaniem wszystkich swoich stron zgadzać się z tymi kamieniami, do których bezpośrednio przytyka.

Gracz otrzymuje punkty za maksymalne kwadraty i prostokąty ułożone przez siebie, lecz nie za mniejsze



Ryc. 164

kwadraty lub prostokąty wewnątrz układu (w przykładzie: nie za kwadraty po dziewięć kamieni każdy). Dla otrzymania punktów nie jest konieczne wypełnienie wnętrza ułożonego prostokąta lub kwadratu; we wnętrzu figury może brakować jednego lub więcej kamieni, byleby obwód tworzonej figury był pełny.

W toku gry wiele wyłożonych kamieni liczy się wielokrotnie, jako elementy coraz większych tworzonych prostokątów i kwadratów.

Najmniejszym punktowanym układem jest kwadrat złożony z czterech kamieni.

Jeśli gracz wyłożywszy kolejny kamień nie utworzył punktowanej figury, kolej gry przechodzi na następnego gracza.

Jeśli gracz, na którego przychodzi kolej gry, nie może wyłożyć żadnego z posiadanych kamieni, czerpie z rezerwy aż do chwili zdobycia odpowiedniego kamienia. Gdy rezerwa jest już wyczerpana, gracz zaś nie może wyłożyć żadnego kamienia, traci kolej w grze. Gra toczy się do chwili, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich posiadanych kamieni.

Gra toczy się do umówionej z góry ilości punktów, zazwyczaj 250.

Warianty square

W square można grać także w cztery, pięć lub sześć osób – wówczas używać należy do gry dwu kompletów kamieni (70 kamieni).

NIM



Dawna chińska gra ludowa, znana w Chinach pod nazwą „czang-szi-tsy” („gra w ujmowanie kamieni”), popularna w wielu krajach.

Matematyczną teorię gry w nim i różne jej warianty opracowali matematycy Igor Władimirowicz Arnold oraz Charles Leonard Bouton, który nadał grze nazwę.

Rekwizyty:

Jednolite piony – co najmniej piętnaście.

Ilość pionów do gry w nim nie jest określona – każdą partię można rozgrywać inną ilością pionów. Ważne jest, by nie było ich zbyt mało ani też zbyt wiele (przy ponad stu pionach gra staje się zbyt długa).

Zasady gry:

Piony przeznaczone do gry dzielimy na trzy zespoły (grupy, kupki). Ilość pionów w każdej kupce może być przypadkowa i różna; powinno ich być co najmniej kilka.

Gracza rozpoczynającego grę wyznacza się w drodze losowania. Gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

Ruch polega na zgraniu (wzięciu) jakiejś ilości pionów z dowolnej kupki, wycofaniu ich z gry.

Gracz zobowiązany jest zgrać w swoim posunięciu (wziąć) co najmniej jeden pion z dowolnie wybranej kupki. Maksymalna ilość pionów, które wolno zgrać (wziąć)

w jednym posunięciu nie jest określona. Wolno wziąć nawet całą kupkę pionów nie pozostawiając w niej ani jednego piona, nie wolno natomiast w jednym posunięciu zgrywać (brać) pionów z dwu różnych kupek.

Gracz, który zgrywa (zabiera) ostatni pion, przegrywa grę.

Warianty nima

Można zasadniczo zmienić przebieg gry ustalając, iż gracz, który zabiera przedostatniego piona, przegrywa grę.

Można grać w nim rozkładając w położeniu wyjściowym piony na więcej niż trzy kupki (cztery, pięć).

Marienbad



Wariant gry w nim, który zdobył sobie sporą popularność po realizacji francuskiego filmu „Zeszłego roku w Marienbadzie” reżyserii Alaina Resnais (1962); w filmie tym kilkakrotnie ukazano grę.

Rekwizyty:

Szesnaście dowolnych pionów.

Zasady gry:

W położeniu wyjściowym piony ustawia się w czterech rzędach: w pierwszym — jeden pion, w drugim — trzy piony, w trzecim — pięć pionów i w czwartym — siedem pionów.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu można i należy wziąć ze stołu co najmniej jeden pion z dowolnie wybranego rzędu. Z tegoż rzędu wolno

w jednym ruchu wziąć i więcej pionów niż jeden (nawet cały rząd).

Nie wolno w jednym ruchu brać pionów z dwu lub więcej rzędów.

Gracz, który bierze ze stołu ostatni pion, przegrywa grę.

Warianty marienbadu

Można grać w marienbad ustalając, iż gracz, który bierze ostatni pion ze stołu, wygrywa grę.

WYHOFF



Wariant gry w nim, opracowany w 1907 roku przez matematyka W. A. Wyhoffa.

Rekwizyty:

Dowolna ilość dowolnych pionów.

Zasady gry:

W położeniu wyjściowym piony leżą na stole w dwu grupach dowolnej wielkości z tym tylko, iż w każdej z grup winna być inna ilość pionów.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu można i należy wziąć ze stołu co najmniej jeden pion z jednej z grup, dowolnie wybranej. Wolno z jednej grupy wziąć więcej niż jeden pion, dowolną ilość pionów, nawet całą grupę.

Wolno także w jednym ruchu brać piony z dwu naraz grup – wówczas jednak z każdej z grup należy za-

brać (zgrać) tę samą, choć dowolnie wybraną, ilość pionów.

Gracz, który bierze ze stołu ostatni pion, wygrywa grę.

KAYLES



Gra współczesna, opracowana w pierwszych latach XX wieku przez angielskiego matematyka, twórcę wielu rodzajów rozrywek umysłowych i gier, Henry E. Dudeneya.

Rekwizyty:

Dwanaście dowolnych pionów.

Zasady gry:

W położeniu wyjściowym piony ustawia się w sposób przedstawiony na ryc. 165.



Ryc. 165

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu można i należy wziąć ze stołu jeden lub dwa dowolnie wybrane piony z tym, iż w wypadku gdy bierze się dwa piony, muszą one leżeć tuż obok siebie (stykać się ze sobą).

Gracz, który bierze ze stołu ostatni pion (lub jeśli taka możliwość istnieje, ostatnie dwa piony), wygrywa grę.

Partia przykładowa:

Rozpoczyna gracz A, który ujmuje piony 3 i 4. Gracz B ujmuje 11 i 12; gracz A – 6 i 7, gracz B – 9, gracz A – 1, gracz B – 2, gracz A – 5, gracz B – 8, gracz A – 10 i wygrywa.

Warianty kaylesa

Można grać w kaylesa ustalając, iż gracz, który bierze ostatni pion ze stołu, przegrywa grę.

Można grać także inną ilością pionów i w innych układach (na przykład: 11+2, 12+2, 12+4, 12+8 itd.)

TAKTIX



Gra współczesna, opracowana w 1960 roku przez duńskiego poetę i inżyniera, Pieta Heina. Gra znana jest w różnych wariantach w wielu krajach, szczególną popularność zdobyła na obszarze języka francuskiego pod nazwą „bulo”.

Rekwizyty:

Szesnaście dowolnych pionów. W innych wariantach gry – inna ilość pionów.

Zasady gry:

W położeniu wyjściowym piony ustawia się w kształt kwadratu, cztery rzędy po cztery piony w każdym rzędzie.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu można i należy wziąć ze stołu co najmniej jeden pion z dowolnie wybranego, poziomego lub pionowego rzędu kamieni. Wolno w jednym ruchu wziąć i więcej

pionów niż jeden (nawet cały rząd), lecz tylko pionów leżących tuż obok siebie. Wolno spowodować przez wzięcie zewnętrznego kamienia jednego z rzędów lub więcej niż jednego kamienia rozpadnięcie się figury wyjściowej na dwa lub więcej układów. Zewnętrznymi (możliwymi do zgrania w kolejnym ruchu) kamieniami tych układów są tylko te, które są jednocześnie zewnętrznymi kamieniami kwadratu lub tego układu, który z kwadratu pozostał.

Gracz, który zabiera (zgrywa) ostatni pion ze stołu, przegrywa grę.

Warianty taktixa

Można grać w taktix większą ilością pionów ułożoną w kwadrat (dwadzieścia pięć, trzydzieści sześć, nawet czterdzieści dziewięć pionów).

Można grać w taktix w wyjściowym układzie pionów nie kwadratowym, lecz trójkątnym (kolejno jeden, dwa, trzy, cztery i tak dalej).

Można grać w taktix ustalając, iż gracz, który bierze ostatni pion ze stołu, wygrywa grę.

KUBO



Gra współczesna, opracowana w 1963 roku przez amerykańskiego matematyka i znawcę gier, Maxeya Brooke.

Rekwizyty:

Dwadzieścia siedem monet lub płaskich sztonów jednakowej średnicy.

Zasady gry:

W położeniu wyjściowym piony ustawia się w kolumnach w kształt kwadratu (trzy piony w jednej kolumnie, trzy rzędy po trzy piony w kwadracie).

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu należy wziąć ze stołu co najmniej jeden pion. Piony zabiera się ze stołu według następujących zasad:

wolno wziąć górny pion dowolnej kolumny;

wolno wziąć dowolne dwa piony dowolnej kolumny lub rzędu poziomego lub pionowego pod warunkiem, iż obydwa te piony bezpośrednio stykają się ze sobą;

wolno wziąć według powyższej reguły także trzy piony.

Gracz, który zabiera (zgrywa) ostatni pion ze stołu, przegrywa grę.

Warianty kubo

Można grać w kubo za pomocą sześćdziesięciu czterech monet lub sztonów (cztery piony w jednej kolumnie, cztery rzędy po cztery piony w kwadracie). Wolno wówczas brać ze stołu w jednym ruchu cztery piony.

Można grać w kubo ustalając, iż gracz, który bierze ostatni pion ze stołu, wygrywa grę.

WOJNA MORSKA



Gra znana w wielu krajach, także jako gra w „okręty” lub „salvo”.

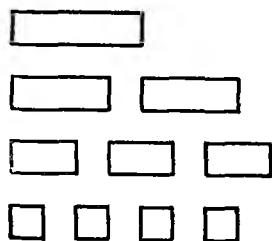
Rekwizyty:

Kartki papieru w kratkę, ołówki.

Zasady gry:

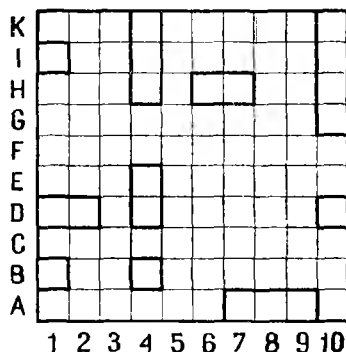
Każdy z grających rysuje na swojej kartce papieru „pole walki”, kwadrat obejmujący 100 kratek (10×10), którego rzędy i kolumny oznaczone są kolejnymi liczbami i literami alfabety.

Na polu walki każdy z graczy umieszcza (wrysowuje) swoje okręty o kształtach i rozmiarach przedstawionych na ryc. 166.



Ryc. 166

Okręty mogą w dowolny sposób przytykać do brzegów pola walki, nie mogą jednak bezpośrednio ani bokami, ani rogami stykać się ze sobą nawzajem. Przykład rozmieszczenia okrętów przedstawia ryc. 167.



Ryc. 167

Po wysowaniu okrętów na pola walk rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Rozpoczynający grę „strzela” do swego przeciwnika, w dowolnie wybrane jego pole walki, na przykład k3, c8, f10. Gracz ostrzelany melduje strzelającemu, czy jego strzał to pudło, czy też jest strzałem celnym („trafiony” – jeśli wypadł na polu, na którym znajduje się któryś z okrętów). Gracz ostrzelany nie melduje, który okręt został trafiony. Jeśli gracz strzelający trafił, ma prawo strzelać jeszcze raz – tak długo, dopóki trafia. Jeśli trafi ostatnie pole okrętu lub okręt pojedynczy, gracz ostrzelany ma obowiązek zameldować: „trafiony – zatopiony”.

Jeśli gracz strzelający spudłuje, z kolei strzela drugi gracz.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy zatopi (trafi) wszystkie pola wszystkich okrętów przeciwnika.

Każdy z graczy w toku gry ma prawo w dowolny sposób notować strzały własne i przeciwnika.

Warianty wojny morskiej

Interesującym, mało znanym u nas wariantem wojny morskiej jest angielski wariant gry („salvo”).

Strzelający strzela nie do jednego pola, lecz do dowolnie wybranych trzech pól naraz (a2, b3, c4; k6, k7, k8; a3, d7, f5 itp.).

Gracz ostrzelany melduje tylko: „pudło”, „jedno trafienie”, „dwa trafienia”, „trzy trafienia” – nie mówiąc, jaka jednostka została trafiona i na jakim polu.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Inny wariant salvo: strzelający strzela do tylu pól, ile sam ma okrętów (a więc pierwsza salvo to strzał do dziesięciu pól!). Gracz ostrzelany, podobnie jak poprzednio, melduje tylko ilość trafień lub zatopienie jed-

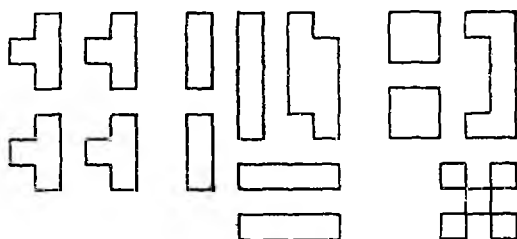
nostki. Gdy któraś z jednostek danego gracza zostanie zatopiona, ilość przysługujących mu strzałów w salwie zmniejsza się o jeden.

Wojna morską rozbudowana

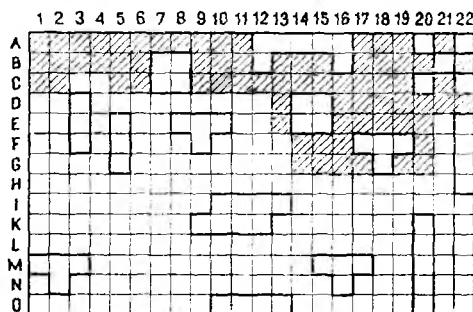
Gra odbywa się ze zwiększonym kompletem jednostek o innym kształcie i na zwiększonej planszy, podzielonej umownie na rejony morski i lądowy.

Niektóre jednostki mogą zostać umieszczone tylko na lądzie, inne tylko na morzu; jeden rodzaj jednostki (samoloty – w kształcie litery T) na lądzie, na morzu lub na jednym i drugim.

Zestaw figur do rozbudowanej wojny morskiej przedstawia ryc. 168



Ryc. 168



Ryc. 169

Plansza do rozbudowanej wojny morskiej, pole walki z umieszczonymi na nim figurami przed rozpoczęciem gry może przedstawiać się tak, jak na ryc. 169.

Zakreskowana część planszy to rejon lądowy.

Wszystkie jednostki w rozbudowanej wojnie morskiej mogą być umieszczone na polu walki w dowolnym położeniu, także „odwrócone na drugą stronę”.

Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

LAP



Gra opracowana przez autora, znana w Czechosłowacji i USA.

Rekwizyty:

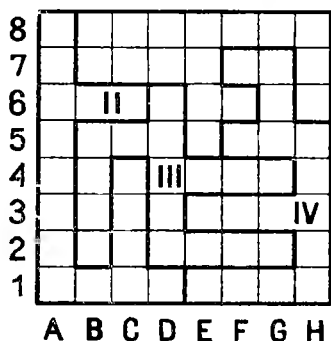
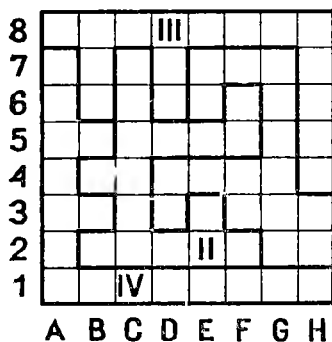
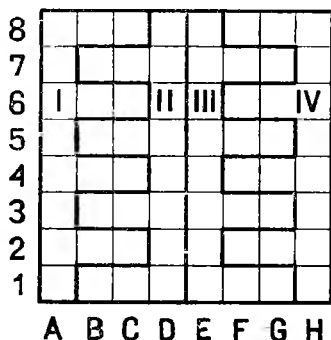
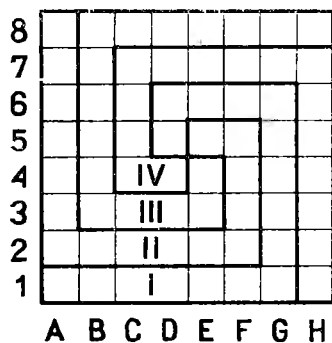
Kartki papieru w kratkę, ołówki.

Zasady gry:

Każdy z grających rysuje na swojej kartce papieru własne pole gry – kwadrat obejmujący 64 kwadraciki (8×8) – oraz dzieli to pole na cztery dowolnego kształtu, lecz jednakowej powierzchni części oznaczone cyframi rzymskimi. Przykłady podziału pola gry przedstawia ryc. 170

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Ruch polega na „strzelaniu” do przeciwnika kwadratem złożonym z czterech małych kwadracików pola gry. Przy strzale podaje się wszystkie pola kwadratu, na przykład ab78, fg67, bc78, bc 76 itd. Gracz ostrzelany melduje graczowi strzelającemu, jakie pola gry zostały trafione (nie mówiąc jednak, które to są pola). Na przykład w pierwszym diagramie po strzale ab78 gracz



Ryc. 170

strzelający dowie się, iż trafił dwa pola II i dwa pola III; po strzale de45 gracz strzelający dowie się, iż trafił jedno pole I, jedno pole II, jedno pole III i jedno pole IV.

Wyniki swoich strzałów każdy z graczy ma prawo notować w dowolny sposób.

Gra kończy się z chwilą, gdy jeden z graczy zadeklaruje, iż dokładnie odtworzył podział pola gry przeciwnika. Jeśli okaże się, iż tak jest istotnie – gracz wygrał grę. Jeśli odtworzenie jest niedokładne – gracz przegrał grę.



Gra tradycyjna, znana pod różnymi nazwami i uprawiana w wielu krajach.

Rekwizyty:

Kartki papieru w kratkę, ołówki.

Zasady gry:

Na kartce papieru rysujemy pole walki (zazwyczaj jest to kwadrat obejmujący sto kwadracików papieru, 10×10). Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

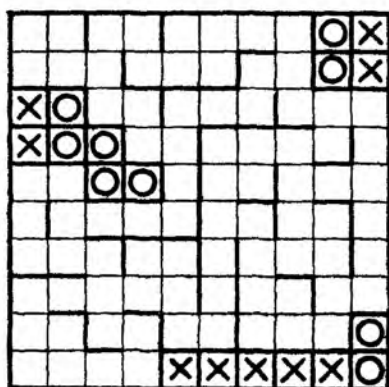
Ruch polega na rysowaniu na pole walki kreski o długości boku podstawowego kwadracika pola, poziomo lub pionowo. Gracz, który rysując kolejną kreskę odcina (stwarza pełną granicę) jednego wyjściowego kwadracika lub większej ich ilości, zdobył te kwadraciki – oznacza je swoim symbolem (zazwyczaj jeden z graczy – kółkiem, drugi – krzyżykiem).

Gra toczy się do chwili rozdzielenia pomiędzy dwu graczy całego pola walki. Grę wygrywa ten z graczy, który zdobył więcej kwadracików.

Warianty szewca

Można grać w szewca umawiając się, iż w jednym ruchu, rysując jedną kreskę, można zdobyć tylko jeden, nie więcej kwadracików.

Można grać w szewca umawiając się, iż gracz, który w swoim ruchu zdobył jeden lub więcej kwadracików, ma prawo natychmiast wykonać ruch następny.



Ryc. 171

Przykład pola walki przy grze w szewca w toku gry przedstawia ryc. 171.

Obydwaj grający zdobyli już po dziewięć kwadracików każdy. Za chwilę zostaną zdobyte dalsze liczne kwadraciki – na polu walki jest już bardzo wiele granicznych kresek.

Trójkąty



Tradycyjna gra czeska, znana i uprawiana także w innych krajach, wariant gry w szewca.

Rekwizyty:

Kartki papieru, ołówki.

Zasady gry:

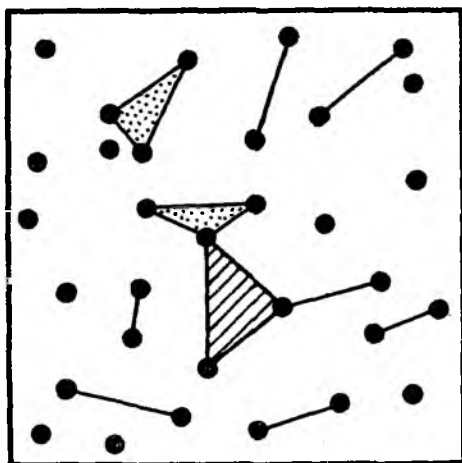
Przed rozpoczęciem gry na kartce papieru (na polu walki) rysujemy w dowolnym układzie pewną ilość punktów (zazwyczaj więcej niż dwadzieścia, lecz mniej niż pięćdziesiąt), pokrywając tymi punktami całe pole walki nieregularnie, lecz równomiernie.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

Ruch polega na rysowaniu na pole walki odcinka linii prostej, który łączy ze sobą dwa punkty. Odcinek ten nie może przechodzić przez żaden inny punkt ani żadną inną linię.

Gracz, który na polu walki zamknął (obrysował) jakikolwiek trójkąt, staje się jego zdobywcą i zaznacza go w określony sposób.

Gra toczy się do chwili podzielenia między graczy całego pola walki. Wygrywa ten z graczy, który zdobył więcej trójkątów na polu walki.



Ryc. 172

W sytuacji przedstawionej na ryc. 172 jesteśmy na początku gry: jeden z graczy zdobył dopiero jeden trójkąt, drugi – dwa i na polu walki istnieje bardzo wiele jeszcze możliwości rysowania kolejnych kresek.

KROPKI



Gra topologiczna, opracowana w 1967 roku przez Johna Hortona Conwaya, profesora matematyki w Cambridge, oraz przez Michaela Stewarta Pattersona, programowca elektronowych maszyn liczących, także w Cambridge. Twórcy gry nazwali ją „sprouts” („kiełki”). Po polsku mogłaby nazywać się również „flores”.

Rekwizyty:

Kartka papieru, ołówek.

Zasady gry:

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy.

W położeniu startowym na kartce papieru rysuje się w dowolnym układzie cztery punkty. Wykonanie ruchu polega na narysowaniu ciągłej linii o dowolnym kształcie, która rozpoczyna się od dowolnie wybranego punktu i w dowolnie wybranym punkcie się kończy (może to być również punkt wyjściowy).

Żadna linia nie może przecinać sama siebie, przecinać innej linii ani też przechodzić przez inne punkty.

Z żadnego punktu nie mogą wychodzić więcej niż trzy linie.

Po narysowaniu kolejnej linii gracz ma obowiązek w dowolnym jej miejscu zaznaczyć dodatkowy punkt, który bierze udział w dalszej grze.

Gracz, który nie może wykonać ruchu, gdy przypada nań kolejność, przegrywa partię.

Partia przykładowa:

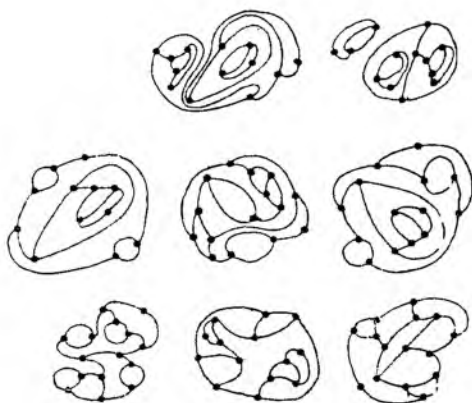
Na schematach linie kreślone przez gracza drugiego oznaczone są, dla czytelności poszczególnych etapów gry, linią przerywaną. W rzeczywistej grze nie jest to oczywiście konieczne.



Ryc. 173

Jak widać z sytuacji przedstawionej na ryc. 173, wygrał pierwszy gracz, który rozpoczął grę. Na płaszczyźnie pozostały jeszcze trzy punkty, od których można by zacząć lub na których można by zakończyć kolejną linię, lecz nie ma możliwości połączenia żadnych dwu z tych punktów ze sobą.

W toku gry w kropki wynikać mogą najróżniejsze układy linii. Kilka przykładowych zakończeń partii przedstawia ryc. 174.



Ryc. 174

Warianty kropek

Można grać w kropki rozpoczynając grę nie od czterech, lecz od trzech punktów na płaszczyźnie. Wówczas partia gry jest szybsza i prostsza.

Można także zaczynać grę od pięciu, sześciu lub nawet siedmiu kropek na płaszczyźnie. Powyżej siedmiu punktów startowych gra staje się zbyt zawiła, poszczególne partie zaś trwają za długo.

Można umówić się, iż gracz, który nie może wykonać ruchu, gdy przypada na niego kolejność, wygrywa grę.

INTELIGENCJA



Gra tradycyjna, znana w wielu krajach pod różnymi nazwami (anagramy, kombinacja, przestawianka).

Rekwizyty:

Kartki papieru, ołówki.

Zasady gry:

Gracze wspólnie ustalają słowo wyjściowe, które powinno zawierać siedem lub więcej liter (nie za wiele jednak; powyżej dwunastu liter gra daje zazwyczaj zbyt wiele możliwości i ciągnie się zbyt długo).

Gracze, każdy na swojej kartce, notują wszystkie słowa, które udaje im się ułożyć z liter zawartych w słowie wyjściowym. Zazwyczaj są to rzeczowniki pospolite w pierwszym przypadku liczby pojedynczej, bez zdrobnień. Jeśli w słowie wyjściowym jakaś litera występuje na przykład dwukrotnie, wolno jej użyć także dwukrotnie w słowie nowo utworzonym. Nie wolno natomiast używać dwu-

krotnie litery, która występuje tylko raz w słowie wyjściowym.

Na przykład: ze słowa wyjściowego „termodynamika” można utworzyć między innymi następujące nowe słowa:

siedmioliterowe – makaron, diament, okaryna, matador;

sześcioliterowe – dymnik, moment, karnet, termin, dramat, katoda, maniak, moneta, kantor, mandat;

pięcioliterowe – tiara, tremo, ekran, amant, komin, radio, nerka, akord, dynia, nadir, derma;

czteroliterowe – iryd, krem, aria, tron, atom, ront;

trzyliterowe – akt, mim, tom, kit, oda, dym.

Słów dwuliterowych w grze nie używa się.

Gdy mija ustalony z góry czas gry (najczęściej 5, 10 lub 15 minut), gracze porównują swoje listy nowo utworzonych słów. Jeśli jakieś słowo występuje u więcej niż jednego gracza, zostaje skreślone. Gdy skreślono wszystkie dublujące się słowa, gracze podsumowują ilość liter, z których składają się pozostałe im słowa nowo utworzone, występujące tylko raz.

Za każdą literę – jeden punkt.

Zdobywca największej ilości punktów wygrywa grę.

Wariant inteligencji

Można w ostatecznym obliczeniu premiować dłuższe słowa według zasady: za słowa trzy- i czteroliterowe – ilość punktów według ilości liter; za słowa dłuższe – podwójna ilość punktów (za pięcioliterowe – dziesięć, za ośmioliterowe – szesnaście).

SŁOWA I SŁÓWKA



Gra znana w wielu krajach pod różnymi nazwami, u nas upowszechniona przez program telewizyjny.

Rekwizyty :

Kartki papieru, ołówki.

Zasady gry :

Każdy z grających wybiera i notuje swoje słowo – rzeczownik pospolity w pierwszym przypadku liczby pojedynczej, składający się z czterech liter. Oto przykładowe, dość trudne do odgadnięcia słowa: żółw, płeć, jaźń, żubr, chęć, kiść, waśń...

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie, gracze na zmianę wykonują swoje tury w grze.

Tura gry polega na „strzeleniu” do przeciwnika dowolnie wybranym słowem czteroliterowym (może nim być każde słowo poza słowem bazowym gracza oraz słowami posiłkowymi, użytymi przez przeciwnika). Po „wystrzale” przeciwnik zobowiązany jest odpowiedzieć, czy któraś z liter słowa „strzelonego” jest identyczna z którąś z liter w jego słowie bazowym i występuje w nim na tym samym miejscu (jako pierwsza, druga, trzecia lub czwarta). Jeśli tak jest – oznacza to trafienie, o którym przeciwnik musi zameldować, nie mówiąc jednak, jaka litera i na jakim miejscu została trafiona.

Jeśli nie zgadza się miejsce litery w słowie, nie ma trafienia. Litera raz trafiona może być trafieniem wiele jeszcze razy w kolejnych dalszych słowach posiłkowych.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy odgadnie słowo bazowe przeciwnika w całości, czyli osiągnie „strzelając” do swego przeciwnika cztery trafienia (wszystkich liter słowa).

Partia przykładowa:

Partię przykładową ukazuję z punktu widzenia tylko jednego z grających.

„Strzela” on do przeciwnika słowem „wikt” i nie trafia — zero trafień. Następny strzał, słowo „kłąb” przynosi jedno trafienie. Trafiona może być każda z liter (żadna nie powtarza się z poprzednim, zerowym „wiktem”), w kolejnej turze gracz strzela „kurz” i osiąga dwa trafienia. Jedną z liter trafionych jest więc „k” (pierwsza litera słowa), drugą, być może, „u” („ku” to początek wielu słów czteroliterowych).

Gracz strzela więc teraz słowem „kula” i ma jedno trafienie. A więc „u” na pewno nie jest trafione. Prawdopodobnie ostatnią literą słowa będzie więc „z” (jak w „kurzu”, z różnymi możliwościami: „cz”, „sz”, choć nie „rz”, bo wtedy w „kurzu” byłyby trzy trafienia).

Następny strzał gracza to „kocz” — i tylko jedno trafienie. Znowu litera „k”, wiadomo — i żadna inna. A więc w „kurzu” drugim trafieniem była litera „r”. Jakie słowo czteroliterowe może wyglądać tak: „k-r-”? Gracz strzela słowem „karb” i osiąga trzy trafienia. A więc drugą literą poszukiwanego słowa jest „a” (ostatnią nie jest „b”, gdyż w uprzednio strzelanym słowie „kłąb” byłyby wtedy dwa trafienia, nie jedno).

Gracz zna już trzy litery poszukiwanego słowa: kar-Kark? Karp? Więcej możliwości chyba nie ma.

Gracz strzela „karp” i osiąga cztery trafienia. To właśnie słowo bazowe zanotował do odgadnięcia przeciwnik. Jeśli przeciwnik tymczasem nie odgadł słowa naszego gracza — on wygrał grę.

Warianty słów i słówek

Można grać w słowa i słówka dopuszczając w grze użycie innych części mowy, nie tylko rzeczowników (czasowników, przymiotników).

Można grać w słowa i słówka za pomocą słów dłuższych niż czteroliterowe (pięcio-, a nawet sześcioliterowych). Przy słowach siedmioliterowych i dłuższych stają się one zbyt trudne do odgadnięcia, a sama gra za długa.

LETTERA



Gra znana i uprawiana współcześnie w różnych krajach, której zasady skodyfikował i samą grę nazwał Oliver Simmonds.

Rekwizyty :

Kartki papieru w kratkę, ołówki.

Zasady gry :

Każdy z grających na swojej kartce papieru rysuje kwadrat o 36 polach (6×6). W toku gry nastąpi wypełnienie tego kwadratu literami w taki sposób, aby czytając w rzędach, kolumnach i po wielkich przekątnych można było w kwadracie odczytać jak najwięcej słów (rzeczowników pospolitych w pierwszym przypadku liczby pojedynczej) o jak największej ilości liter.

Słowa w rzędach czytamy z lewa na prawo, w kolumnach – z góry na dół, po przekątnych w dowolną stronę, lecz tylko w jedną stronę na każdej wielkiej przekątnej kwadratu i tylko na wielkich przekątnych.

Rozpoczynającego grę wyznacza się przez losowanie.

Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. Ruch polega na ogłoszeniu jednej dowolnie wybranej litery alfabetu. Gracz, który literę zgłosił, wpisuje ją sobie w dowolnie przez siebie wybrane pole swego kwadratu. Podobnie postępuje jego przeciwnik, wpisując ogłoszoną literę w swój kwadrat i z kolei samemu ogłaszając następną literę.

Gra toczy się do chwili wypełnienia literami wszystkich pól kwadratu – wówczas następuje obliczenie ilości punktów uzyskanych przez każdego z graczy.

Punkty otrzymuje się za każde słowo w kwadracie. Za słowo sześcioliterowe – 20 punktów; pięcioliterowe – 10 punktów; czteroliterowe – 5 punktów; trzyliterowe – 2 punkty. Słowa dwuliterowe nie liczą się; słowa o mniejszej ilości liter, które wchodzi w skład słów o większej ilości liter, także się nie liczą.

Przykładowy kwadrat lettery w momencie ukończenia gry przedstawia ryc. 175.

W grze użyto dość łatwych do wykorzystania liter (tylko jedna litera „ł”, ani jednej „q”, „ę”, „ń”, „ź” i podobnie trudnych). Gracz uzyskał za ten układ 89 punktów; na planszy znalazło się niewiele słów długich (dwa sześcioliterowe: lokata i baryła, trzy pięcioliterowe: lasso, kadra i rzeka).

L	O	K	A	T	A	20
A	R	A	K	R	R	5
S	D	D	A	O	Z	0
S	A	R	C	P	E	0
O	T	A	W	O	K	0
B	A	R	Y	Ł	A	20
10	5	10	2	5	10	

Ryc. 175

	20	5	0	10	0	20	
4	K	O	L	A	S	A	20
	R	O	O	R	R	T	0
	A	K	C	E	D	R	5
	W	O	S	A	D	A	10
	A	Z	Y	Ł	R	P	0
	T	A	B	A	K	A	20

Ryc. 176

Drugi gracz za pomocą tego samego – oczywiście – zestawu liter uzyskał w swoim kwadracie znacznie lepszy wynik: 134 punkty. Jest tu pięć słów sześcioliterowych: krawat, atrapa, kolasa, tabaka i arest oraz dwa słowa pięcioliterowe: areal i osada. Widać to na ryc. 176.

MORA



Tradycyjna gra europejska dla dwu uczestników, znana już w starożytnej Grecji i Rzymie. Nazywana była także morra, a w ZSRR – więzienne oczko.

Zasady gry:

Na umówiony sygnał każdy z grających wysuwa przed siebie prawą dłoń, sygnalizując nią ilość swoich punktów w danej rozgrywce i jednocześnie wykrzykując tę

ilość punktów, którą, jego zdaniem, będą mieli łącznie obydwaj graczy.

Gracz sygnalizuje punkty wysuwając jeden, dwa, trzy, cztery lub pięć palców (rozprostowana dłoń). Można zasignalizować zero (dłoń zwinięta w pięść).

W każdej rozgrywce możliwa do uzyskania suma punktów waha się więc w przedziale od zera do dziesięciu.

Jeśli któryś z graczy odgadł sumę punktów w danej rozgrywce, zdobywa jeden duży punkt. Jeśli żaden z graczy nie odgadł właściwej sumy punktów w rozgrywce, rozgrywka jest remisowa, gracze przystępują do następnej.

Gra toczy się do umówionej z góry ilości dużych punktów zdobytych przez jednego z graczy, zazwyczaj do dziesięciu punktów.

Kamień, nożyce, papier



Gra tradycyjna. Uproszczony wariant gry w morę, uprawiany także w wielu krajach pozaeuropejskich (między innymi w Japonii, pod nazwą „jankenpon”).

Zasady gry:

Na umówiony sygnał każdy z grających wysuwa przed siebie prawą dłoń ułożoną w kształt jednego z trzech symboli: kamienia, nożyc lub papieru. Kamień to dłoń zwinięta w pięść. Nożyce to wysunięte i rozwarte palce wskazujący i duży. Papier to dłoń otwarta płasko.

Porównuje się symbole obydwu graczy. Kamień zwycięża nożyce, nożyce zwyciężają papier, papier zwycięża kamień. Gracz, który zwyciężył, zdobywa jeden punkt. Jeśli obydwaj gracze wysunęli przed siebie dłonie ułożone w te same symbole, rozgrywka jest remisowa, gracze przystępują do następnej.

Gra toczy się do umówionej z góry ilości punktów zdobytych przez jednego z graczy, zazwyczaj do dziesięciu punktów.

Trzy



Gra tradycyjna, znana w wielu krajach pod różnymi nazwami, często występująca bez żadnej nazwy.

Rekwizyty:

Sześć (dla dwu uczestników) lub odpowiednio więcej (po trzy dla każdego uczestnika) drobnych pionów, dających się ukryć w dłoni (monet, zapalek).

Zasady gry:

Przy grze w dwie osoby każdy z grających ukrywa w prawej dłoni dowolną ilość pionów (zero – żadnego, jeden, dwa lub trzy), ewentualnie pozostałe piony umieszcza w lewej dłoni, tak by ich nie widział przeciwnik.

W rozgrywce pierwszy gracz deklaruje, ile, jego zdaniem, pionów mieści się w obydwu prawych dłoniach grających. Z kolei deklarację składa drugi gracz, który ma obowiązek zadeklarować inną ilość pionów niż gracz pierwszy.

Po złożeniu obydwu deklaracji sprawdza się ilość pionów. Ten gracz, który odgadł właściwą sumę pionów, wygrywa rozgrywkę i odkłada na bok jeden ze swych pionów.

W drugiej rozgrywce pierwszy składa deklarację ten z graczy, który w pierwszej rozgrywce składał ją drugi – i tak na zmianę, aż do końca gry.

Gra kończy się w chwili, gdy jeden z graczy pozbywa się ostatniego ze swoich pionów, wygrywając całą grę.

Jeśli w którejś z kolejnych rozgrywek żaden z graczy nie odgadł właściwej sumy pionów, rozgrywka jest remisowa, żaden z graczy w jej wyniku nie pozbywa się piona, obydwaj przystępują do następnej rozgrywki.

Warianty trzech

W trzy można grać w trzech, czterech, pięciu, a nawet w sześciu graczy.

Wówczas rozpoczynającego grę (składającego pierwszą deklarację w pierwszej rozgrywce) wyznacza się przez losowanie, kolejne zaś deklaracje składają gracze według kierunku ruchu wskazówek zegara; w każdej następnej rozgrywce pierwszy deklarację składa gracz siedzący po lewej ręce gracza, który wygrał rozgrywkę poprzednią.

Jeśli rozgrywka była remisowa, pierwszy deklarację w następnej rozgrywce składa ten z graczy, który ją składał w poprzedniej.

Gra toczy się według uprzedniej umowy albo do chwili, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich pionów (wówczas on wygrywa grę), albo też do chwili, gdy wszyscy gracze, pozbywający się wszystkich swoich pionów z ręki, kolejno odpadają z gry, aż wreszcie pozostanie z pionami tylko jeden gracz (wówczas on przegrywa grę).

**GRY
DLA SAMOTNYCH**



Rys. Helm

TANGRAM



Tradycyjna ludowa łamigłówka chińska, znana od co najmniej trzech tysięcy lat (nazywana w Chinach „chi-chiao-tu”, co znaczy „pomysłowa łamigłówka figurowa z siedmiu części”), do Europy dotarła w XVIII wieku i stała się szeroko znana pod różnymi nazwami („yum-yum”, „Archimedes” i wiele innych). Jeszcze w trzydziestych latach XIX wieku w Polsce tangram nazywano „łamigłówką z siedmiu sztuczek”; nazwa tangram przyjęła się powszechnie w drugiej połowie XIX wieku.

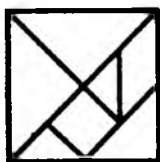
Tangram jest kwadratem podzielonym na siedem części. Poszczególne zadania tangramowe polegają na układaniu z tych części coraz to innych figur według wzoru lub z wyobraźni, według następujących zasad:

do ułożenia każdej figury należy użyć wszystkich siedmiu części tangramu;

każdą część tangramu można, w razie potrzeby, odwrócić na drugą stronę;

poszczególne części tangramu należy przykładać do siebie — nie wolno układać ich jedna na drugiej.

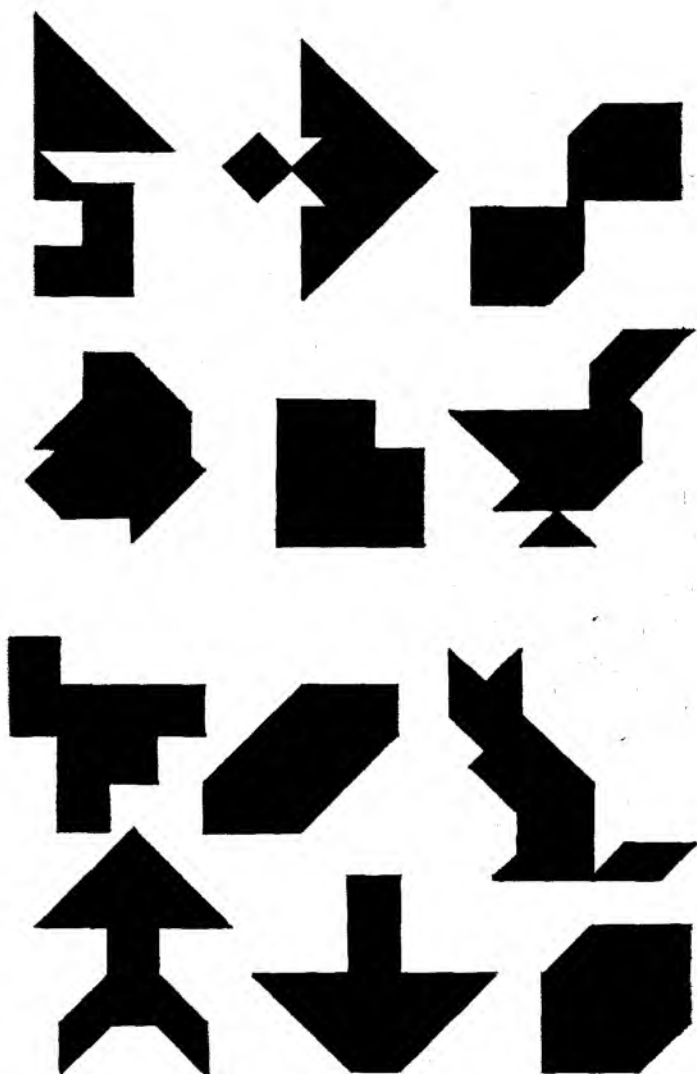
Wyjściowy podział kwadratu, układ poszczególnych części tangramu przedstawia ryc. 177.



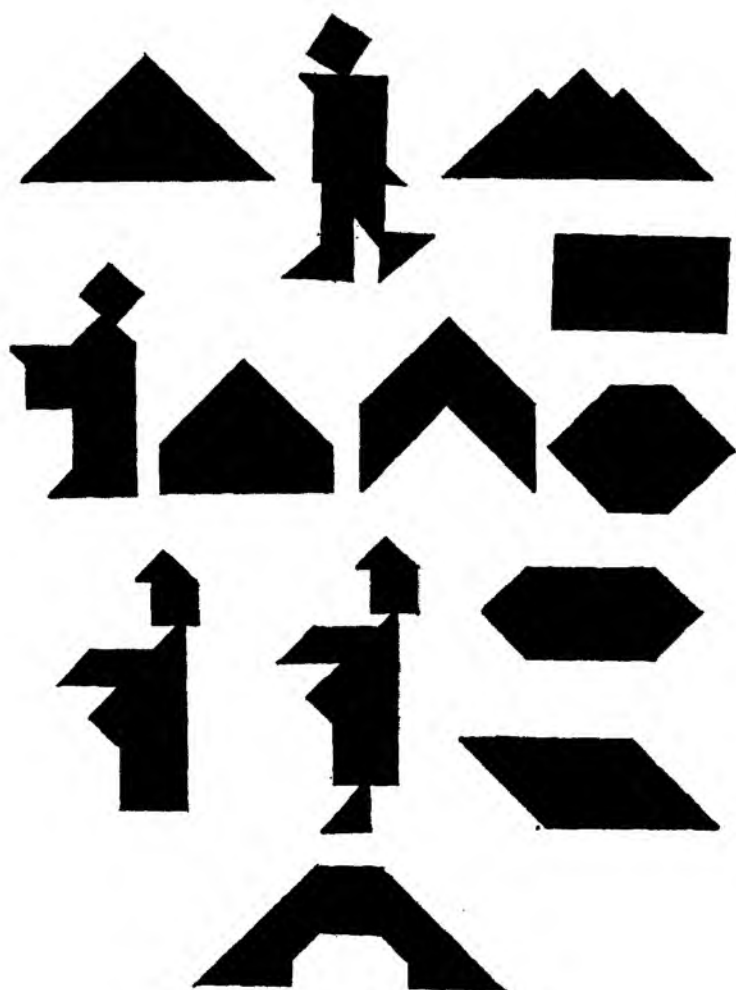
Ryc. 177

Niektóre figury, które można ułożyć z klasycznego chińskiego tangramu, przedstawiają ryc. 178–182.

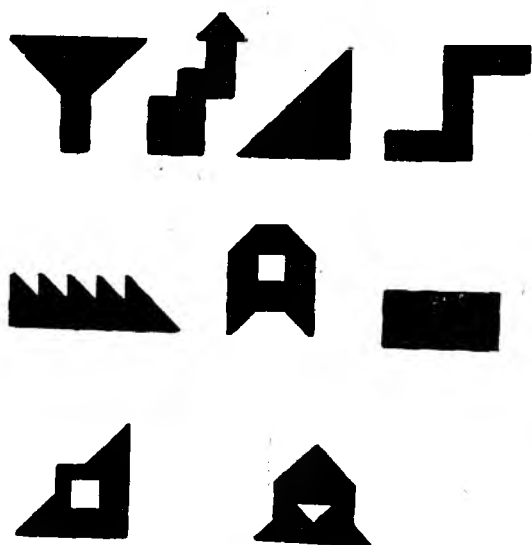
Rozwiązania tych układów na str. 543–546.



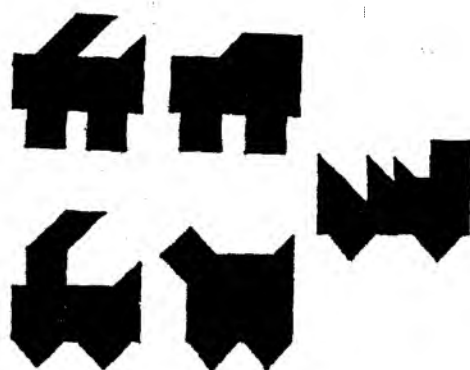
Ryc. 178



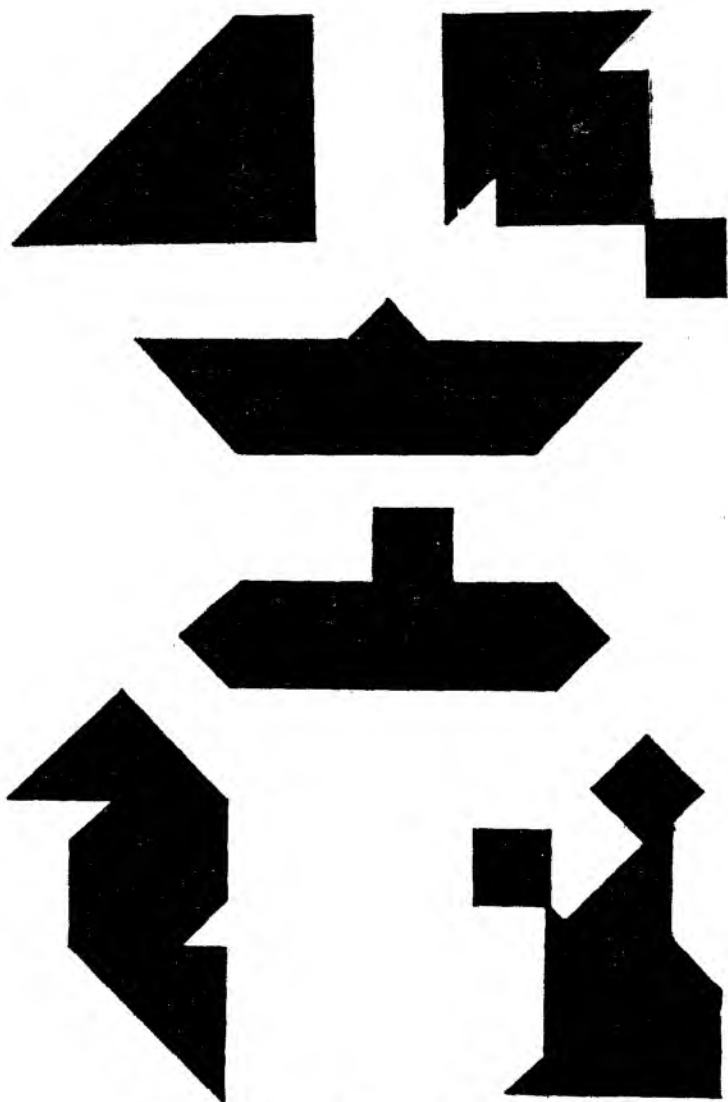
Ryc. 179



Ryc. 180



Ryc. 181

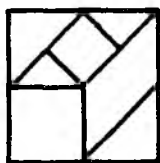


Ryc. 162

Warianty tangramu

Poza najstarszym, tradycyjnym podziałem kwadratu na siedem części istniało i istnieje bardzo wiele innych łamigłówek, opartych na zasadzie tangramu (układania figur), w których figurami wyjściowymi są kwadrat, prostokąt, koło i inne. W łamigłówkach tych używane są podziały na siedem, ale i na więcej (osiem, dziewięć, nawet czternaście i piętnaście) części.

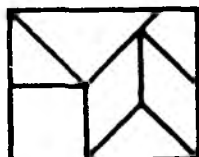
Niektóre z wyjściowych podziałów tych łamigłówek przedstawiają ryc. 183–194.



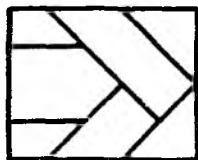
Ryc. 183



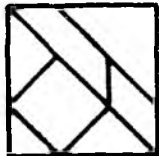
Ryc. 184



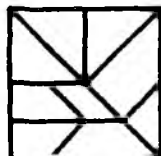
Ryc. 185



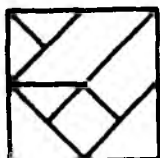
Ryc. 186



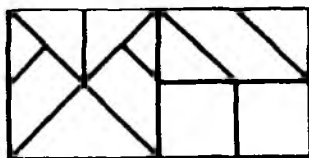
Ryc. 187



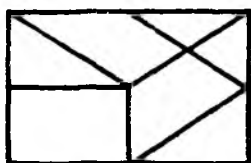
Ryc. 188



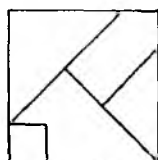
Ryc. 189



Ryc. 190



Ryc. 191

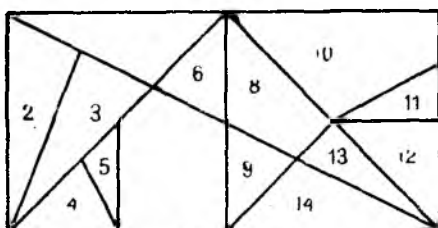


Ryc. 192

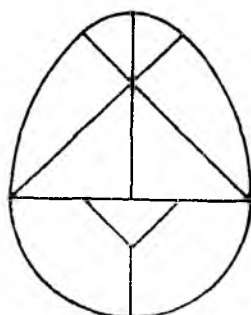
Niektóre figury, które można ułożyć z tangramu na ryc. 186, przedstawiają ryc. 195–197.

Niektóre figury, które można ułożyć z prostokątnego tangramu na ryc. 193, przedstawia ryc. 198.

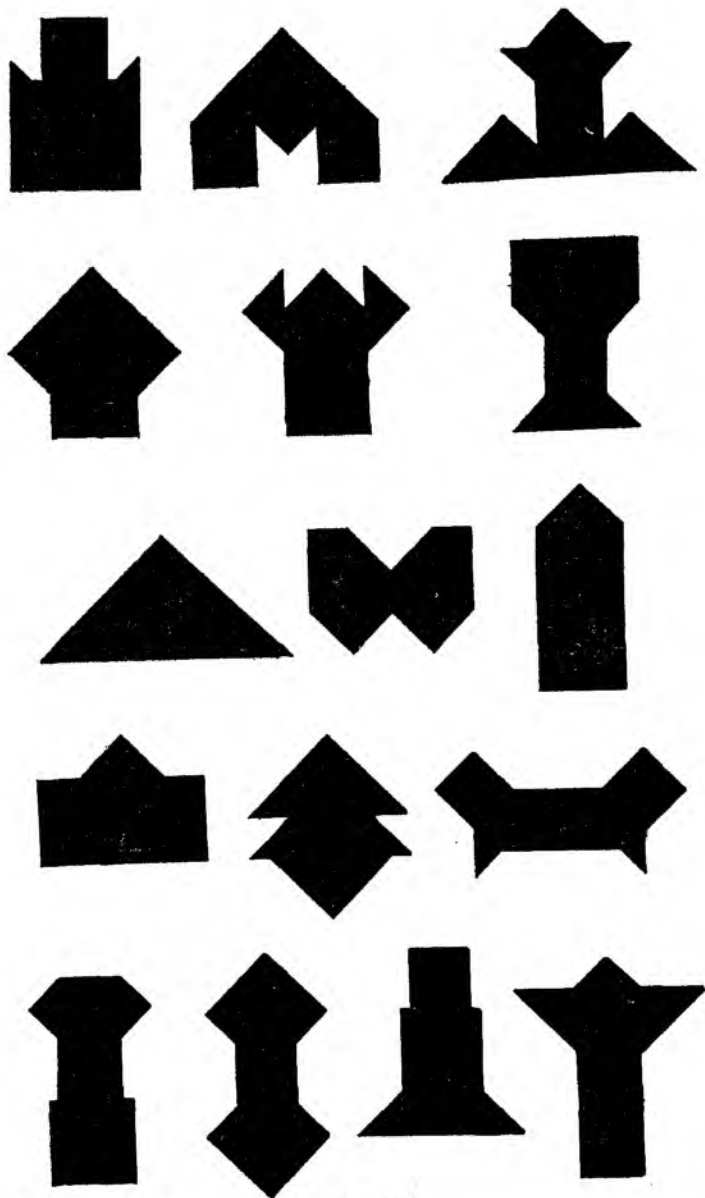
Niektóre figury, które można ułożyć z tangramu na ryc. 194, zwanego „jajkiem Kolumba”, przedstawia ryc. 199.



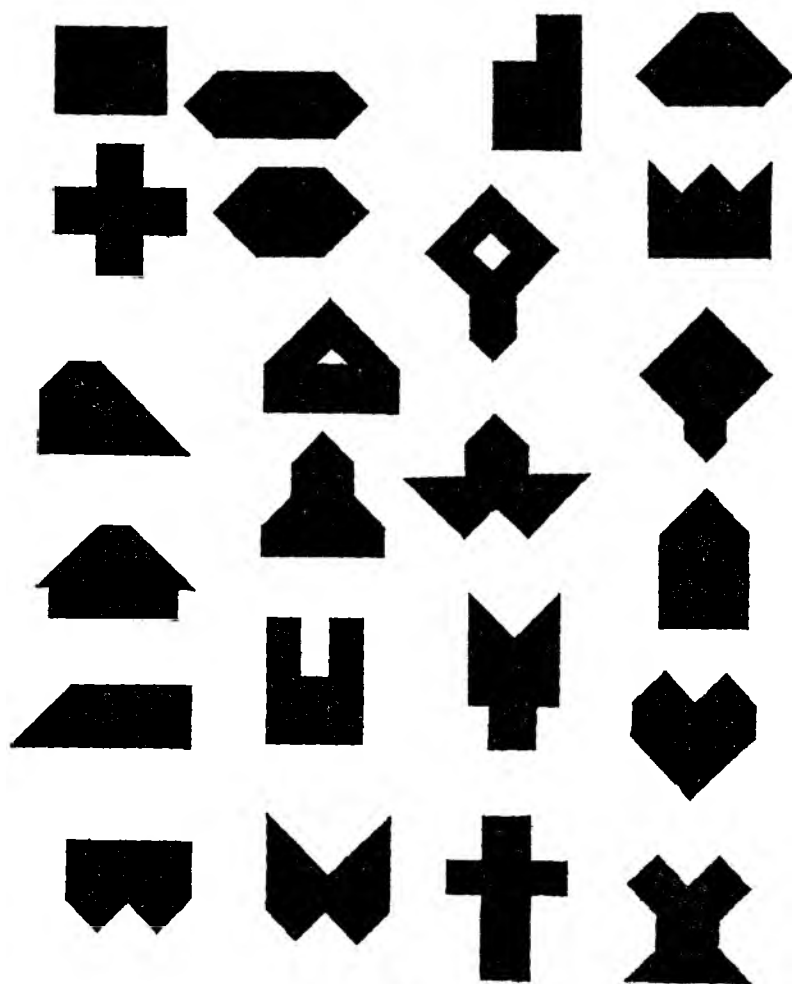
Ryc. 193



Ryc. 194



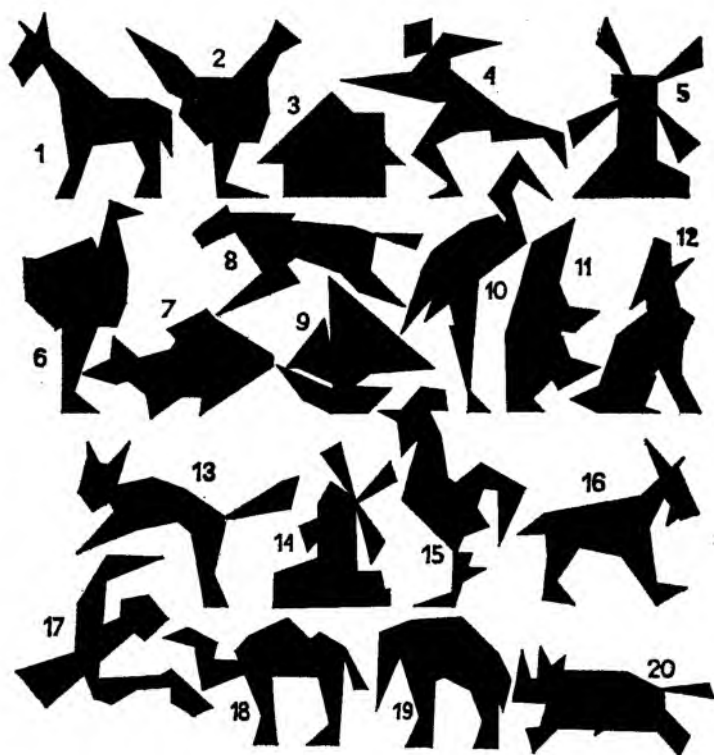
Ryc. 195



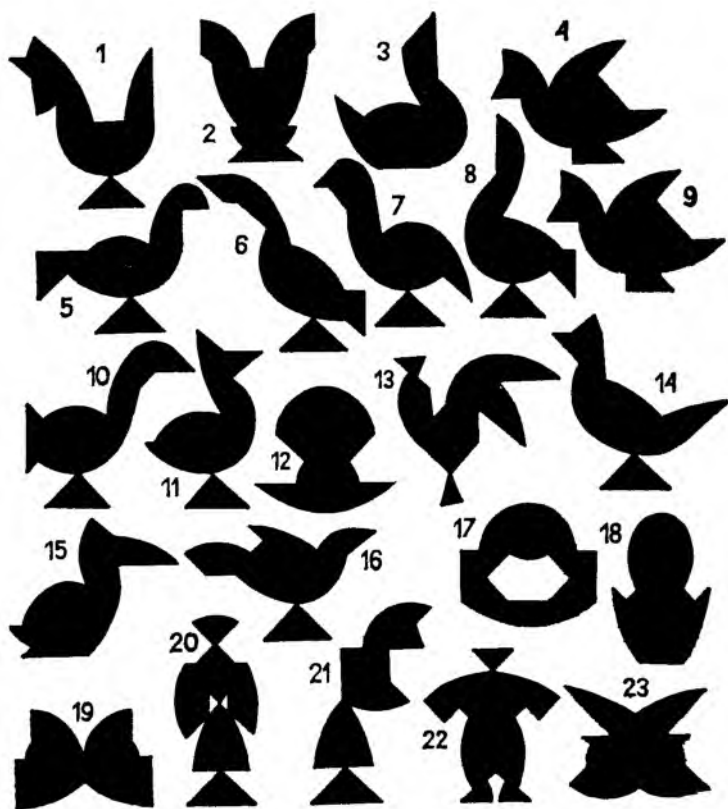
Ryc. 196



Ryc. 197



Ryc. 198



Ryc. 199

PIĘTNASTKA



Łamigłówka opracowana w 1878 roku przez amerykańskiego szachistę i twórcę wielu rodzajów rozrywek umysłowych, Samuela Loyda. Od chwili swego powstania do dzisiaj piętnastka znana jest szeroko i popularna pod wieloma nazwami („boss-puzzle”, „łamigłówka dla szefów” – USA, „taquin” – we Francji i wiele innych).

W Polsce piętnastka znana była już w końcu XIX wieku.

Matematyczne właściwości piętnastki zbadali w dwudziestych latach XX wieku matematycy Johnson i Story.

Rekwizyty:

Kwadratowe pudełko i piętnaście ponumerowanych kwadracików (od 1 do 15), które mieszczą się w pudełku tak, iż pozostaje jedno (szesnaste) miejsce wolne.

Zasady gry:

Należy kwadraciki wysypać z pudełka, zmieszać i umieścić w pudełku w układzie przypadkowym. Następnie przesuując dowolne kwadraciki, wykorzystując dla ich przesuwania miejsce wolne, należy je uporządkować we właściwej kolejności.

Na przykład z układu przypadkowego, przedstawionego na ryc. 200, należy przejść do prostego układu uporządkowanego, przedstawionego na ryc. 201.

Istnieje wiele wariantów gry – końcowych, według różnych zasad uporządkowanych, układów kwadracików: parzyste, nieparzyste, spirala, układ po przekątnej, układ odwrócony i inne.

11	5	8	2
7	9	10	3
15	12	1	6
14	13	4	

Ryc. 200

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

Ryc. 201

Niektóre z możliwych układów końcowych przedstawia ryc. 202.

Posiadając dwa lub więcej kompletów piętnastki można uprawiać tę zabawę z partnerem lub z partnerami w formie współzawodnictwa, na czas.

2	4	6	8
10	12	14	
1	3	5	7
9	11	13	15

1	2	3	4
12	13	14	5
11		15	6
10	9	8	7

1	3	6	10
2	5	9	13
4	8	12	15
7	11	14	

15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	

Ryc. 202

Warianty piętnastki

Wśród wielu łamigłówek późniejszych od piętnastki i opartych na jej zasadzie na uwagę zasługują szczególnie dwie.

Wariant niemiecki



W pudełku o zmienionym kształcie i zwiększonej powierzchni znajduje się 19 kwadracików, w tym 16 numerowanych kolejno, trzy oznaczone zerem i jedno miejsce wolne, jak na ryc. 203.

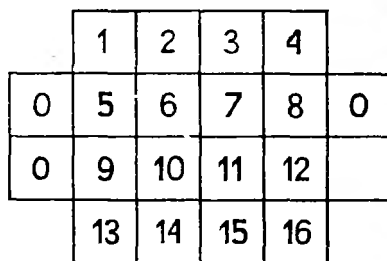
Wszystkie reguły zabawy – bez zmian.

Piotruś Pan

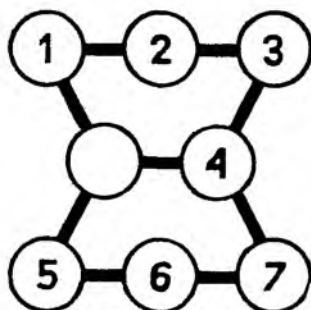


Wariant angielski, przedstawiony na ryc. 204.

W pudełku o specyficznym kształcie znajduje się 7 numerowanych pionów i jedno miejsce wolne. Możliwości przesuwania pionów oznaczone są czarną linią. Wszystkie reguły zabawy – bez zmian.



Ryc. 203



Ryc. 204

PENTOMINO



Łamigłówka współczesna, której nazwę nadał amerykański matematyk Solomon W. Golomb w 1953 roku; w Wielkiej Brytanii znana jako „maestro puzzle”.

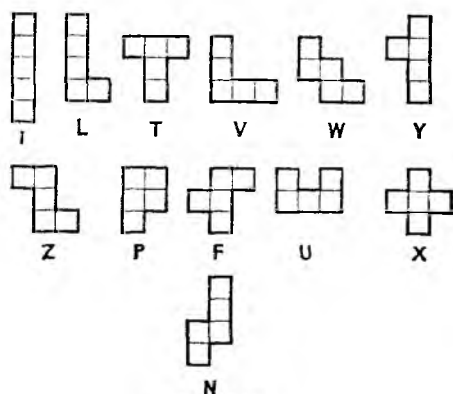
Różne problemy pentomina badali R. M. Robinson, Martin Gardner, David A. Klarner, Spencer Earnshaw, Dana S. Scott, John G. Fletcher, C. B. Haselgrove i wielu innych.

Rekwizyty:

Dwanaście płaskich figur geometrycznych (kamieni) o tej samej powierzchni (pięciu połączonych ze sobą kwadracików podstawowych – stąd nazwa łamigłówki), lecz o zupełnie innym kształcie.

Dla odróżnienia kamienie pentomina nazywane są literami, których kształty przypominają.

Pełny zestaw kamieni pentomina przedstawia ryc. 205.



Ryc. 205

We wszystkich układankach i grach pentominowych wolno używać kamieni obustronnie (tj. odwracać na drugą stronę dowolny kamień w razie potrzeby).

Zasady gry:

Podstawowe zadania pentomina polegają na układaniu różnych prostokątów. Należy, posługując się wszystkimi kamieniami pentomina, ułożyć:

prostokąt o bokach równych 6 i 10 kwadracikom podstawowym (to zadanie ma 2339 różnych rozwiązań);

prostokąt o bokach 4×15 kwadracików (368 rozwiązań);

prostokąt o bokach 5×12 kwadracików (1010 rozwiązań);

prostokąt o bokach 3×20 kwadracików (2 rozwiązania).

Zadanie podstawowe można utrudnić, na przykład tak:

ułożyć prostokąt o bokach 6×10 kwadracików, w którym każdy kamień dotyka brzegu;

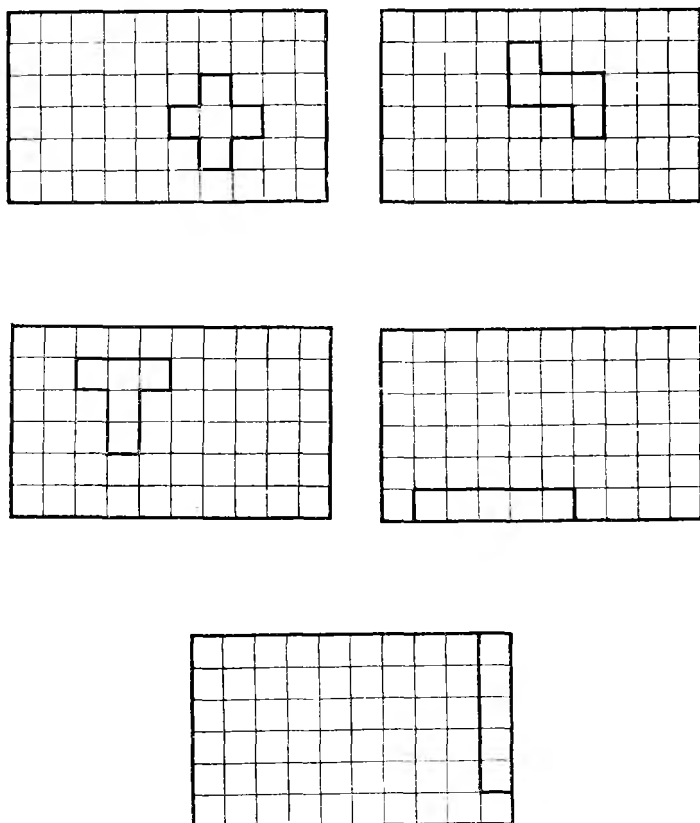
ułożyć prostokąt o bokach 6×10 kwadracików, w którym kamień „I” nie dotyka brzegu;

ułożyć dwa prostokąty o bokach 5×5 i 5×7 kwadracików;

ułożyć dwa jednakowe prostokąty o bokach 6×5 kwadracików (dwa rozwiązania);

ułożyć prostokąt o bokach 6×10 kwadracików, uprzednio założywszy położenie jednego kamienia wewnątrz prostokąta, na przykład tak, jak na ryc. 206;

ułożyć kwadrat o bokach 8×8 kwadracików z kwadratowym otworem 2×2 kwadraciki w centrum (65 rozwiązań);



Ryc. 206

ułożyć kwadrat o bokach 8×8 kwadracików z kwadratowym otworem 2×2 kwadraciki w dowolnie wybranym, lecz założonym z góry miejscu dużego kwadratu (zadanie to jest zawsze rozwiązywalne).

Można z kompletu kamieni pentomina układać figury o założonych z góry kształtach. Niektóre przykładowe figury przedstawiają ryc. 207, 207a, 208.

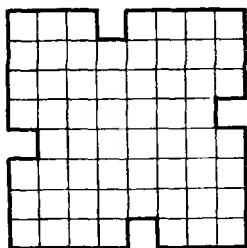
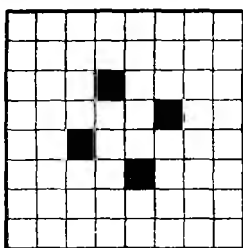
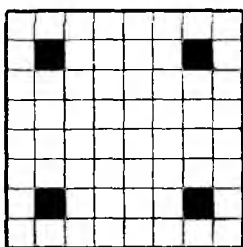
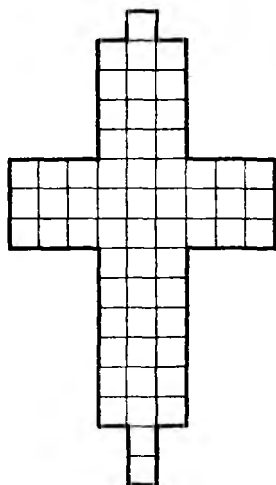
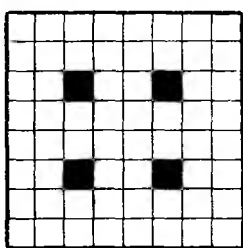
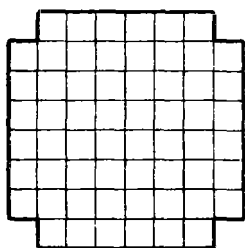
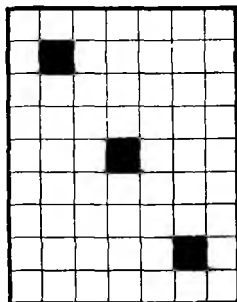
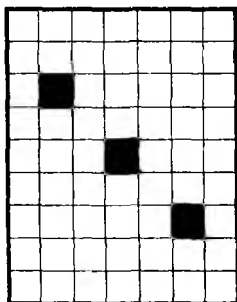
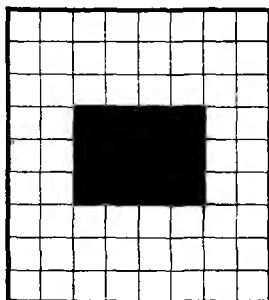
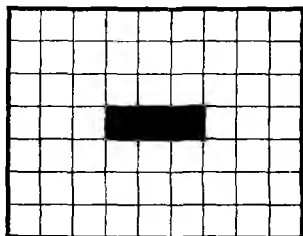


Рис. 207



Ryc. 207a

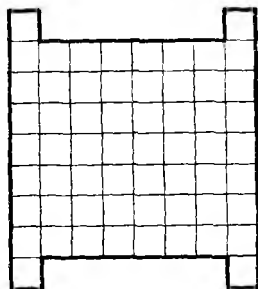
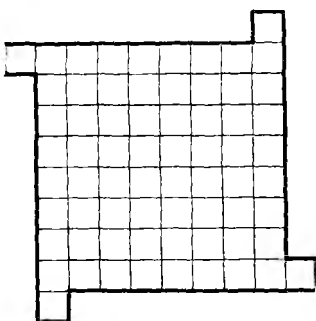
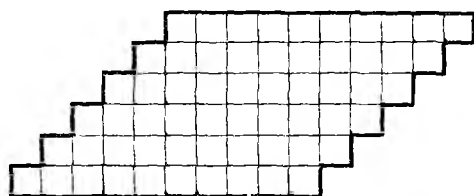
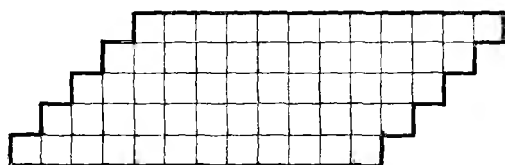


Рис. 208

Inny typ zadań pentominowych to zadania nie tylko konstrukcji, lecz i wyboru. Oto przykładowe takie zadania:

wybrać z kompletu dwa kamienie pentomina i złożyć z nich dowolną figurę; z pozostałych dziesięciu kamieni wybrać następne dowolne dwa kamienie i powtórnie ułożyć raz już ułożoną figurę; postąpić po raz drugi i trzeci podobnie, otrzymując w wyniku z wszystkich kamieni pentomina trzy pary identycznych figur (muszą być one identyczne, oczywiście, tylko parami);

wybrać z kompletu cztery kamienie pentomina i złożyć z nich dowolną figurę; powtórzyć tę figurę jeszcze dwukrotnie za pomocą pozostałych kamieni;

wybrać z kompletu jako wzór jeden kamień; z pozostałych jedenastu kamieni wybrać dziewięć i ułożyć z nich figurę w kształcie pierwotnie wybranego kamienia wzorcowego, lecz o trzykrotnie większych wymiarach (to zadanie jest różnie rozwiązywalne dla wszystkich kamieni pentomina);

ułożyć z kompletu kamieni prostokąt o bokach 5×13 kwadracików z otworem wewnątrz prostokąta o kształcie jednego z kamieni, założonym z góry (to zadanie jest rozwiązywalne dla kształtów wszystkich kamieni pentomina); patrz ryc. 209 i 209a na s. 555–556.

wybrać z kompletu dwa kamienie pentomina i złożyć z nich dowolną figurę; z pozostałych dziesięciu kamieni wybrać następne dowolne dwa kamienie i powtórnie ułożyć raz już ułożoną figurę; z pozostałych ośmiu kamieni raz jeszcze ułożyć tę samą figurę, lecz o dwukrotnie większych wymiarach.

(Rozwiązania niektórych zadań pentomina na str. 551 i dalszych).

KWADRYLE



Łamigłówka uprawiana za pomocą tradycyjnych kamieni do gry w domino.

Kwadrylami zajmowali się matematycy Lucas i DeLannoy (oni utworzyli nazwę łamigłówki), pod koniec XIX wieku po wielu latach badań matematycznych właściwości kamieni do gry w domino ogłosił swoje przepisy kwadryle także Oskar Adler.

Rekwizyty:

Tradycyjny komplet 28 kamieni do gry w domino. Kwadryle można uprawiać także, co jest znacznie trudniejsze, kompletami do gry w domino o większej ilości oczek.

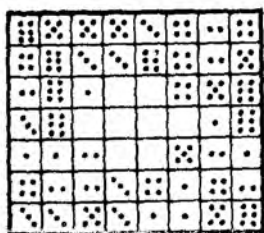
Zasady gry:

Kamienie miesza się dokładnie, po czym układa z nich prostokąt o wymiarach 7×8 (biorąc pod uwagę kwadratowe połówki kamieni). Układając prostokąt należy zadbować o to, by pewna ilość kamieni leżała poziomo, inna – pionowo. Po ułożeniu prostokąta notujemy jego wygląd na kawałku papieru, zapisując ilość oczek na poszczególnych połówkach kamieni, nie notując jednak, jak leżą kamienie. Zamiast połówki bez oczek („mydła”) notujemy zero.

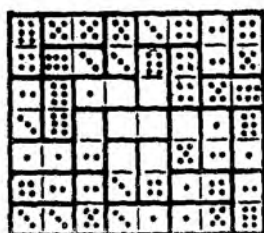
Zapis kwadryla dominowego przedstawia ryc. 210.

Po rozrzuceniu prostokąta ułożonego z kamieni w oparciu o zanotowany jego wygląd (układ oczek) należy odtworzyć, jak leżały w prostokącie poszczególne kamienie, poziomo czy pionowo.

Zapis rozwiązanego kwadryla dominowego przedstawia ryc. 211.



Ryc. 210



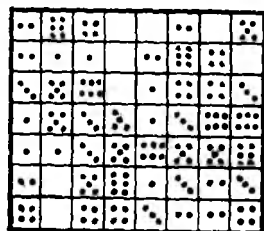
Ryc. 211

Łatwo można samemu sobie lub innym przygotować wiele układów kwadryli do rozwiązywania, przypadkowych lub charakteryzujących się jakimś celowym układem części kamieni (na przykład wszystkie „mydła” na jednym skraju prostokąta wyjściowego).

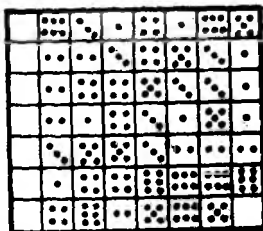
Nie ma nierozwiązywalnych układów kwadryli. Zdarzają się układy z rozwiązaniami alternatywnymi, gdy położenie dwu, czterech, a nawet większej ilości kamieni (zawsze parami) jest albo poziome, albo pionowe.

Rozwiązując kwadryle wykorzystujemy oczywiście fakt, iż w komplecie kamieni do gry w domino znajdują się na połówkach poszczególnych kamieni wszystkie możliwe zestawienia par liczb od 0 do 6 i każde z nich występuje tylko jeden raz.

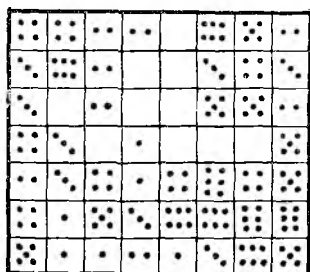
Przykładowe układy kwadryli przedstawiają ryc. 212–215. Ich rozwiązania na str. 556.



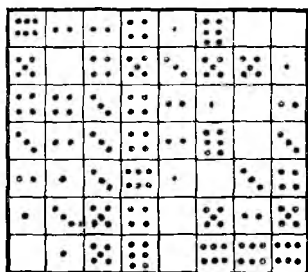
Ryc. 212



Ryc. 213



Ryc. 214



Ryc. 215

DOMO-SOLO



Łamigłówka pochodzenia holenderskiego, uprawiana za pomocą tradycyjnych kamieni do gry w domino.

Rekwizyty:

Do domo-solo używa się tylko części tradycyjnego kompletu do gry w domino, a mianowicie następujących piętnastu kamieni:

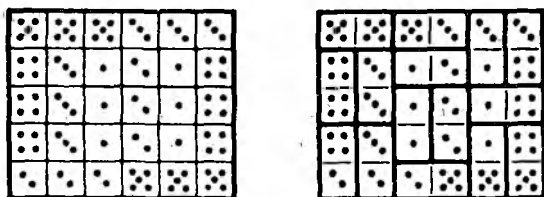
1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 3-3, 3-4, 3-5, 4-4, 4-5, 5-5.

Zasady gry:

Celem domo-soio jest ułożenie prostokąta 5×6 (biorąc pod uwagę połówki kamieni), tak by w całym prostokącie jedną i te same liczby, oznaczone na połówkach kamieni, występowały w układach po trzy pionowo lub poziomo.

Przykładowy układ domo-solo i jego rozwiązanie przedstawia ryc. 216.

Istnieje bardzo wiele różnych podstawowych układów domo-solo oraz wiele możliwości utrudnienia gry.



Ryc. 216

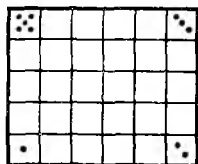
Można założyć z góry, iż cztery rogi prostokąta będą wypełnione przez cztery różne, określone liczby, na przykład tak, jak na ryc. 217.

Można założyć z góry, iż wypełnimy różnymi, określonymi liczbami pięć leżących na ukos pól prostokąta i dwa przeciwległe jego rogi, na przykład tak, jak na ryc. 218.

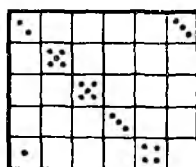
Przy tym założeniu jedna i ta sama liczba może powtórzyć się najwyżej dwukrotnie.

Można założyć z góry, iż wypełnimy różnymi, określonymi liczbami siedem pól prostokąta, rozstawiając je w prostokącie ruchem konika szachowego, na przykład tak, jak na ryc. 219.

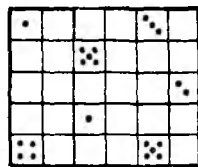
Każdy wariant domo-solo przy wszystkich powyższych założeniach utrudniających jest zawsze rozwiązywalny. Rozwiązania na str. 557.



Ryc. 217



Ryc. 218



Ryc. 219

SAMOTNIK

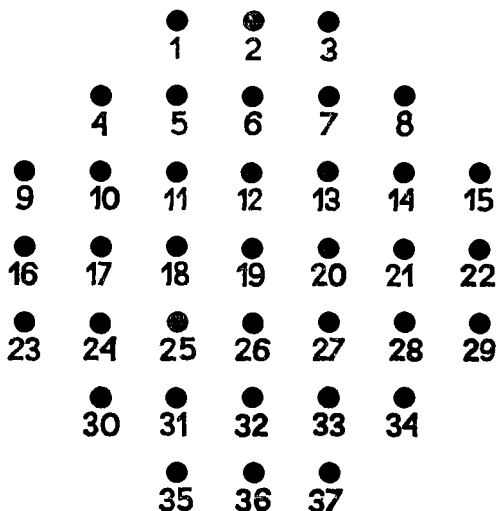


Łamigłówka rzekomo opracowana przez Pellissona na rozkaz Ludwika XIV. Znana we Francji już pod koniec XVI wieku, znaczną popularność we Francji zdobyła w wieku XVII, później w całej Europie. Szczególnym amatorem tej łamigłówki był Wilhelm Leibniz. W nieco innych, prostszych formach znana była już w starożytnym Rzymie.

W Polsce samotnik, zwany także soliterem (od francuskiego „solitaire”), zakonniczką i kapucynkiem, znany jest od przełomu XVII i XVIII wieku.

Rekwizyty :

Specjalna plansza i 37 jednobarwnych pionów. Planszę przed rozpoczęciem gry przedstawia ryc. 220.



Ryc. 220

Zasady gry:

Przed rozpoczęciem gry usuwa się z planszy jeden pion (zazwyczaj z pola nr 1 lub nr 19).

Piony przesuwają się po planszy, przeskakując jednym przez drugi poziomo lub pionowo (nigdy ukośnie) i usuwając z planszy pion, przez który się przeskoczyło.

Celem gry jest pozbycie się z planszy wszystkich pionów z wyjątkiem jednego lub osiągnięcie na planszy założonego z góry układu pionów.

Przykłady

Wyjmujemy z planszy pion nr 1, następnie gramy: 3-1, 12-2, 4-6, 18-5, 1-11, 16-18, 18-5, 9-11, 5-7, 30-17, 26-24; 24-10, 36-26, 35-25, 26-24, 23-25, 25-11, 12-26, 8-4, 2-16, 10-12, 6-19, 34-32, 20-33, 33-31, 19-32, 31-33, 37-27, 22-20, 20-33, 29-27, 33-20, 20-7, 15-13, 7-20 (ostatni pion pozostaje na polu 20).

Korsarz

Zadanie jest utrudnione: po wyjęciu jednego piona z planszy należy zgrać z niej wszystkie pozostałe piony z tym, iż ostatni powinien pozostać na planszy na miejscu symetrycznie przeciwnym do tego, z którego wyjęto pion na wstępie. Na przykład wyjmujemy pion 37 – ostatni pion na planszy powinien więc pozostać na polu 1.

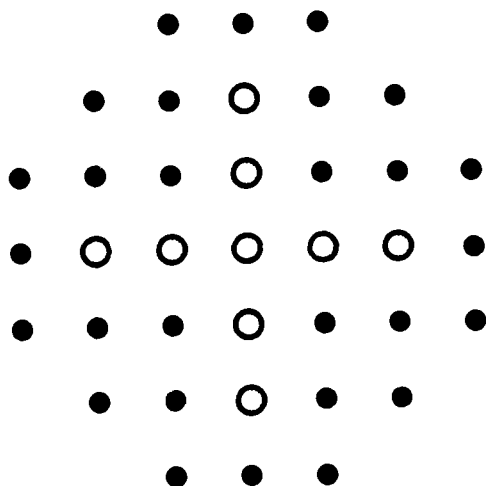
Gramy: 27-37, 29-27, 14-28, 34-21, 15-29, 20-33, 37-27, 26-28, 29-27, 24-26, 10-24, 12-10, 2-12, 35-25, 25-11, 23-25, 26-24, 30-17, 16-18, 11-25, 9-11, 12-10, 4-17, 1-11, 8-6, 36-26, 26-24, 24-10, 10-12, 12-14, 14-28, 28-26, 26-12, 12-2, 3-1.

Krzyż

Wyjściowe położenie pionów na planszy przedstawia ryc. 221.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich pionów z pozostawieniem ostatniego piona na polu 19.

·Gramy: 12-2, 26-12, 17-19, 19-6, 21-19, 2-12, 12-26, 32-19.

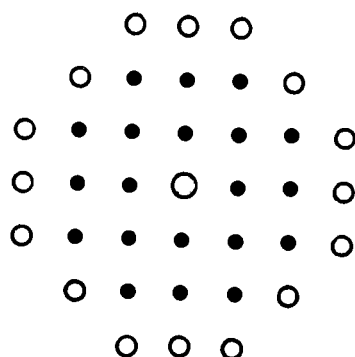


Ryc. 221

Wykładowca i słuchacze

W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 19. Celem gry jest pozostawienie na planszy pionów w układzie przedstawionym na ryc. 222.

Gramy: 21-19, 34-21, 32-34, 30-32, 17-30, 4-17, 6-4, 8-6, 21-8, 18-20, 20-33, 33-31, 31-18, 17-19, 12-14, 26-12, 11-13, 14-12, 6-19.



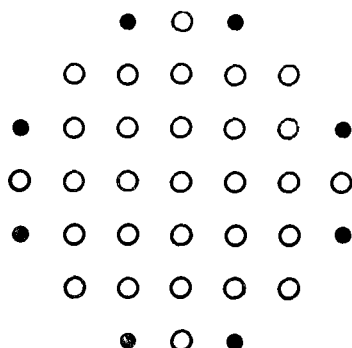
Ryc. 222

Ośmiokąt

Wyjściowe położenie pionów na planszy przedstawia ryc. 223.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich pionów z pozostawieniem ostatniego z nich na polu 19.

Gramy: 27-37, 31-33, 37-27, 20-33, 22-20, 19-32, 33-31, 30-22, 36-26, 17-30, 26-24, 30-17, 34-21, 21, 19, 18-20, 16-18, 8-21, 21-19, 7-20, 11-25, 20-18, 25-11, 11-13, 2-12, 13-11, 10-12, 4-6, 6-19.



Ryc. 223

Koniczynka

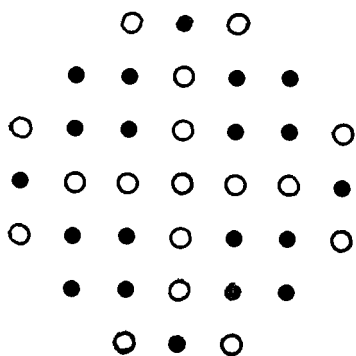
W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 19. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 224.

Gramy: 6-19, 10-12, 19-6, 2-12, 4-6, 17-19, 31-18,
19-17, 16-18, 30-17, 21-19, 7-20, 19-21, 22-20, 8-21,
32-19, 28-26, 19-32, 36-26, 31-32.

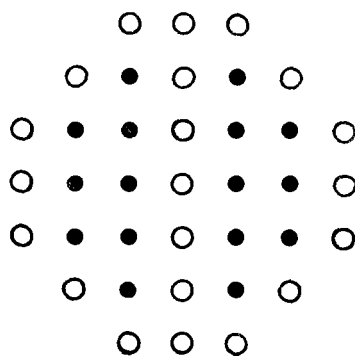
Globus

W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 19. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 225.

Gramy: 32-19, 30-32, 17-30, 28-26, 25-27, 14-28, 34-21,
32-34, 4-17, 6-4, 18-5, 13-11, 5-18, 27-13, 7-20.



Ryc. 224



Ryc. 225

Kielich

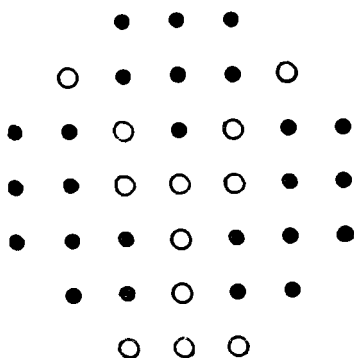
W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 19. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 226.

Gramy: 6-19, 14-12, 3-13, 1-3, 20-7, 3-13, 12-14, 33-22, 31-33, 18-31, 5-18, 9-11, 30-32, 23-25, 18-31, 16-18, 15-13, 13-27, 22-20, 27-13, 29-27, 33-20, 31-33, 34-32.

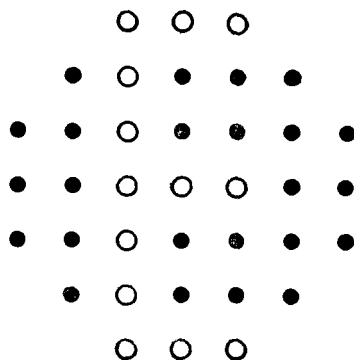
Litera E

W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 19. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 227.

Gramy: 32-19, 34-32, 20-33, 29-27, 33-20, 36-26, 30-32, 26-36, 18-31, 20-18, 7-20, 15-13, 20-7, 22-20, 6-19, 4-6, 18-5, 23-25, 16-18, 9-11, 2-12, 8-6, 12-2.



Ryc. 226



Ryc. 227

Dwunastu apostołów

W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 19. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 228.

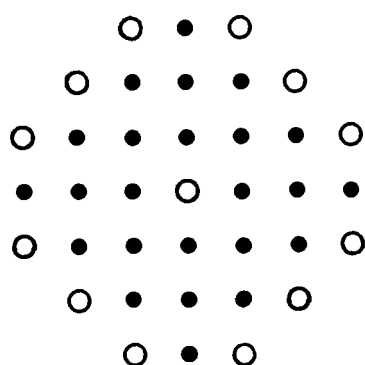
Gramy: 32-19, 28-26, 37-27, 35-37, 25-35, 27-25, 24-26, 11-25, 25-27, 16-18, 19-17, 6-19, 4-6, 17-4, 2-12, 8-6, 2-7, 6-8, 22-20, 15-13, 12-14, 27-13, 13-15.

Samotnik angielski

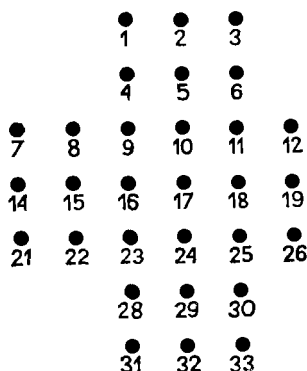
Uproszczony i ułatwiony wariant poprzedniego, szczególnie popularny współcześnie, o innym kształcie planszy i mniejszej ilości pionów (33 piony).

Planszę samotnika angielskiego przedstawia ryc. 229.

Cel gry i wszystkie jej zasady pozostają bez zmian.



Ryc. 228



Ryc. 229

Przykłady

Zdejmujemy z planszy pion numer 1, następnie gramy: 3-1, 11-3, 4-6, 2-11, 16-14, 1-9, 14-16, 16-4, 7-9, 4-16,

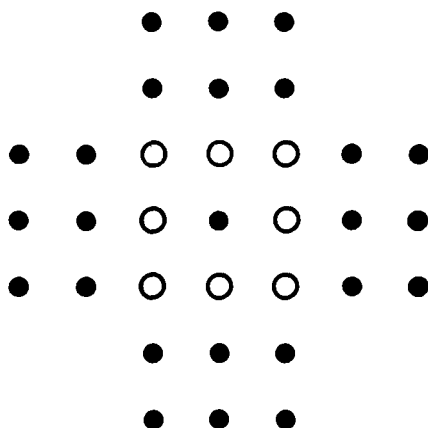
11-9, 25-11, 20-18, 18-6, 13-11, 27-25, 24-26, 33-25, 22-24, 31-33, 24-22, 21-23, 32-24, 6-18, 25-11, 23-25, 26-24, 24-10, 16-4, 11-9, 9-1.

Inne rozwiązanie, gdy na wstępie wyjmemy z planszy pion numer 17, następnie gramy: 5-17, 12-10, 3-11, 18-6, 1-3, 3-11, 30-18, 27-25, 24-26, 13-27, 27-25, 22-24, 31-23, 16-28, 33-31, 31-23, 4-16, 7-9, 10-8, 21-7, 7-9, 24-10, 10-8, 8-22, 22-24, 24-26, 19-17, 16-18, 11-25, 26-24, 29-17.

Kwadrat

W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 17. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 230.

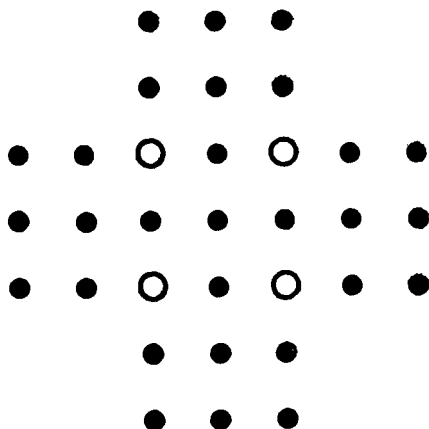
Gramy: 5-17, 8-10, 1-9, 3-1, 16-4, 1-9, 10-8, 11-3, 13-11, 18-6, 3-11, 7-9, 24-10, 28-16, 21-23, 16-28, 14-16, 31-23, 26-24, 33-25, 24-26, 32-24, 27-25, 20-18.



Ryc. 230

Mały kwadrat

W wyjściowym położeniu wszystkich pionów na planszy zdejmujemy pion z pola 17. Celem gry jest pozostawienie pionów na planszy w układzie przedstawionym na ryc. 231.



Ryc. 231

Gramy: 19-17, 16-18, 14-16, 5-17, 17-15, 29-17, 18-16, 16-14, 12-10, 4-16, 22-24, 30-18, 27-25, 31-23, 7-9, 3-11, 18-6, 10-8, 16-28, 24-26, 13-27, 1-3, 21-7, 33-31, 27-25.

PASJANSE



Pasjans. Obraz Františka Kalaba.

PASJANSE

Pasjanse (od francuskiego „patience” – cierpliwość), układanki karciane dla jednej osoby, zwane także „samotnikami” („solitaire”), rozwinęły się z dawnego obyczaju wrózenia z kart. Rozkładanie ich według określonych zasad dla osiągnięcia założonego z góry układu kart służyło początkowo do wrózenia. Stopniowo na plan pierwszy wysuwała się przyjemność kombinowania, wprowadzania ładu w układ kart, skutecznego przewycięzania układów niekorzystnych.

Pasjanse zrodziły się we Francji. Znane tam były już w XVII wieku, za czasów Ludwika XIII. Wielkimi zwolenniczkami tej rozrywki były Maria Antonina i Madame Recamier. Szerszą popularność we Francji i Wielkiej Brytanii układanie pasjansów zdobyło sobie tuż przed rewolucją francuską. W roku 1784 Lady Adelajda Cadogan opracowała jedną z najstarszych na ten temat książek („Ilustrowane gry-pasjanse”), wydaną w Londynie.

Tuż przed rewolucją francuską pasjanse były szczególnie popularne w dwu skrajnie różnych środowiskach: nudzących się dam dworskich i więźniów. W pierwszych latach XIX wieku pasjanse zdobyły sobie uzna-

nie w szerszych kręgach społecznych; w epoce wojen napoleońskich stały się znane w całej Europie, także w Polsce. W tym czasie rozszerzyła się umiejętność stawiania pasjansów. Zapewne dlatego tak wiele ich w różnych krajach nazywało się i do dziś nazywa „napoleońskimi”.

W literaturze światowej i polskiej można znaleźć wiele wzmianek o pasjansach i pasji zajmowania się nimi. Szczegółowe instrukcje pasjansowe umieszczał na przykład w swoich listach do matki Juliusz Słowacki.

Istniało i istnieje wiele setek pasjansów, od takich, których wynik zależy tylko od szczęśliwego początkowego układu kart, do takich, w których niemal wszystko zależy od zdolności kombinacyjnych i cierpliwości stawiającego pasjansa.

Nazwy poszczególnych pasjansów, przekazywane przede wszystkim w ustnej tradycji, są barwne i często zabawne. Dawne pasjanse polskie miały nazwy fantazyjne, jak i dziś, lecz na swój sposób charakterystyczne dla czasów, w których były uprawiane. Zwały się na przykład „Walenty”, „republikanin”, „kogut w kojcu”, „kotylion”, „kongres” albo „szlachta”, „kasztelanowa”, „księżna Luyne”, „pasjans konstytucyjny”...

Wiele zupełnie różnych pasjansów nosiło i nosi tę samą nazwę, wiele z kolei o nazwie tej samej różni się znacznie między sobą. Zarówno więc nazwy pasjansów, jak i zasady ich stawiania można, a nawet często trzeba stosować z pewną swobodą.

Z wielu setek pasjansów wybrałem przede wszystkim te, w których o sukcesie decyduje obok pewnej dozy szczęścia głównie cierpliwość i umiejętność kombinowania, a więc pasjanse trudniejsze. Łatwe układanki losowe różnego typu pominąłem; ciekawych i wartych poznania pasjansów jest i tak bardzo wiele.

PASJANSE Z JEDNEJ TALII KART

BISLEY

Wyjmujemy cztery asy z talii (są to karty bazowe), układamy je w odkrytym rzędzie, dopełniamy ten rząd do trzynastu kart, także odkrytych; resztę talii układamy poniżej w dalszych trzech rzędach odkrytych kart, po trzynaście w rzędzie.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach lub malejąco na królach (także bazowych). Nie jest ważne, na jakiej karcie kończą się te układy w poszczególnych kolorach. Króle, gdy stają się wolne, umieszczamy nad asami.

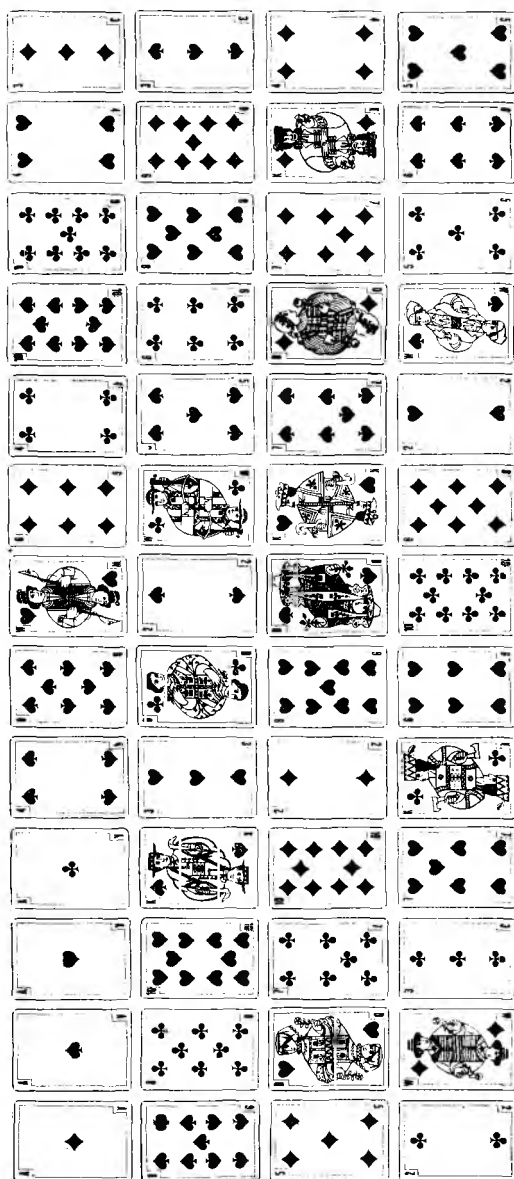
Wolne do manipulacji są dolne karty każdej kolumny. Można je przenosić na karty bazowe oraz na inne karty wolne tego samego koloru rosnąco lub malejąco w kolejności.

Gdy wyczerpie się kolumna, wolnego miejsca nie zapełnia się. Nie wolno przekładać kart leżących już na asach na króle i odwrotnie.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 232 można rozpocząć grę następująco: 2 i 3 trefl na A trefl, K trefl nad A trefl (bazowy), 2 karo na A karo, 2 i 3 kier na A kier, 6 kier na 5 kier, 7 kier na 6 kier, 10 karo na W karo, K pik na górę (bazowy)...

DEMON

Znany także jako „canfield”, rzekomo opracowany przez Ricarda A. Canfielda, amerykańskiego gracza i szulera znanego w XIX wieku.



Ryc. 232

Wykładamy trzynaście kart w stosie zamkniętym, wierzchnią kartę stosu odkrywamy; jest to tak zwana rezerwa. Następnie wykładamy cztery karty odkryte w rzędzie obok stosu – są to pierwsze karty czterech kolumn roboczych. Po prawej stronie rzędu tych kart kładziemy jeszcze jedną kartę odkrytą, zazwyczaj poziomo. Jest to karta bazowa, wyznacza wysokość kart bazowych we wszystkich czterech kolorach. Gdy w grze pojawią się wolne dalsze karty bazowe, układamy je pod pierwszą w kolumnie.

Reszta kart pozostaje w talonie w ręku.

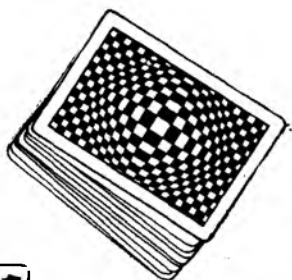
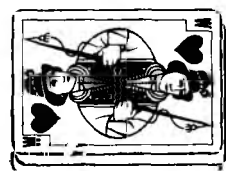
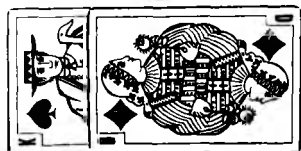
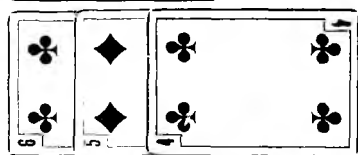
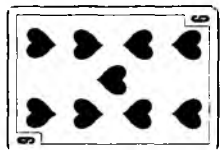
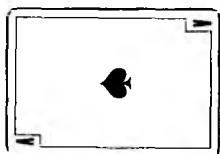
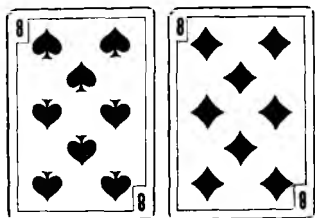
Celem gry jest ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na kartach bazowych (z przejściem „na okrągło”: W, D, K, A, 2, 3).

Wolne do manipulacji są dolne karty czterech kolumn i wierzchnia karta rezerwy. Można je kłaść jedna na drugą, tylko młodszą o oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i odwrotnie). Gdy zwolni się kolumna robocza, należy na wolne miejsce natychmiast położyć odsłoniętą kartę rezerwy i odsłonić następną kartę rezerwy.

Dolne karty kolumn roboczych i odsłoniętą kartę rezerwy można kłaść we właściwym porządku na karty bazowe, lecz nie ma obowiązku czynić tego natychmiast.

Karty w kolumnach roboczych (więcej niż jedną) wolno przenosić na inne kolumny robocze tylko w pełnym układzie sekwencji (wszystkie karty kolejne), których nie wolno dzielić. Oczywiście górne karty przenoszonych sekwencji muszą wysokością i barwą pasować do tej karty, na którą sekwencję przenosimy.

Talon z ręki oglądamy w zespołach po trzy karty, odwracając je tak, iż dolna karta zespołu staje się widoczna – jest ona wolna do manipulacji, do przeniesienia na bazę lub dolną kartę jednej z kolumn robo-



Ryc. 233

czych. Po jej ewentualnym przeniesieniu staje się widoczna – i wolna – następna karta zespołu.

Zespoły wykorzystane składamy kolejno jeden na drugi stroną odkrytą. Gdy ostatni zespół w talonie ma nie trzy, lecz dwie karty, obydwie są wolne do manipulacji. Po zakończeniu talonu odwracamy zespoły wykorzystane, tworząc nowy talon, który oglądamy również w zespołach po trzy karty po raz drugi i dalsze, dopóki pasjans nie wyjdzie lub nie stanie się jasne, iż został całkowicie zablokowany.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 233 jesteśmy na początku gry. W kier jest wierzchnią kartą rezerwy, obok – cztery kolumny robocze, niewielkie jeszcze rozmiarami (jedna dwukartowa, jedna trzykartowa, dwie pojedyncze). Kartami bazowymi są ósemki, pojawiły się dotąd w grze dwie.

K pik i D karo (całej, choć małej sekwencji) nie możemy przenieść na A, gdyż jest on czarny (pikowy), a czarny jest także król. Podobnie W kier z rezerwy nie możemy umieścić na D karo – obydwie karty są czerwone. Rozpoczynamy więc oglądanie talonu...

OGRÓDEK

Wykładamy trzydzieści sześć kart w sześciu wachlarzykach otwartych po sześć kart w każdym wachlarzyku – zwą się one grządkami. Pozostałe szesnaście kart wykładamy oddzielnie, także otwarte – zwą się one bukietem.

Celem gry jest uwolnienie z układu asów (bazowych) i ułożenie na nich wszystkich kolorów rosnąco do króli.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty bukietu i wierzchnie karty grządek. Można je kłaść, jeśli pasują, na karty bazowe. Można także na wolne karty grządek

kłaść inne wolne karty grzędek lub bukietu malejąco (kartę o jedno oczko mniejszą na większą) niezależnie od koloru.

Wolno przenosić całe układy kart z jednej grzędki na drugą, ale tylko w pełnym układzie sekwencji (wszystkie karty kolejne).

Gdy zwolni się grzędka, na wolne miejsce można położyć wolną kartę lub sekwencję z innej grzędki albo kartę z bukietu. Kart raz ułożonych na bazowych nie wolno wycofywać do gry.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 234 początek gry może wyglądać tak: A trefl wyjmujemy z bukietu, A karo z grzędki (bazowe). Na A karo możemy położyć 2, 3, 4 i 5 karo z bukietu. Na jednego z króli na grzędce kładziemy D trefl z bukietu i na nią W karo z grzędki. Zwalnia się bazowy A kierowy...

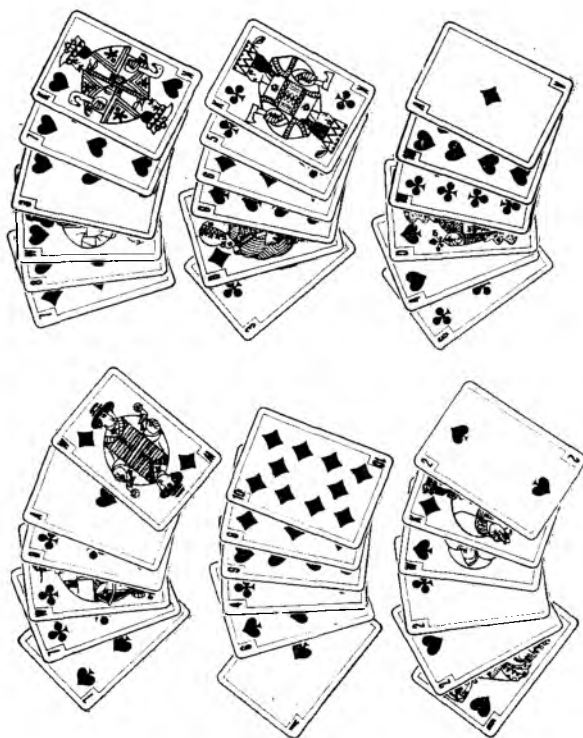
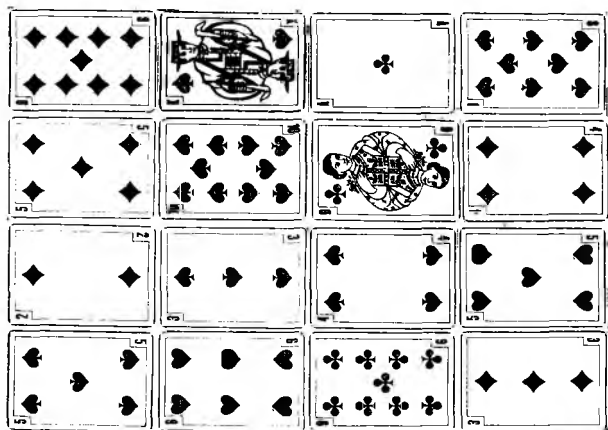
MAŁY FORTEPIAN

Znany także jako „Klondike”.

Wykładamy karty w siedmiu kolumnach: w pierwszej kolumnie – sześć zakrytych i jedną odkrytą, w drugiej kolumnie – pięć zakrytych i jedną odkrytą, dalej po jednej karcie mniej w kolumnie, z ostatnią kartą każdej kolumny odkrytą aż do ostatniej kolumny – jednej karty odkrytej. Reszta kart pozostaje w talonie w ręku.

Celem gry jest uwolnienie asów (bazowych) i ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach, do króli.

Wolne do manipulacji są dolne karty odkryte wszystkich kolumn. Można je przenosić na karty bazowe oraz wzajemnie na siebie, tylko młodszą o oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i od-



Ryc. 234

wrotnie). Gdy zwolni się kolumna, na wolne miejsce można położyć tylko króla lub sekwencję od króla. Więcej niż jedną kartę z kolumny na kolumnę wolno przenosić tylko w pełnym układzie sekwencji (wszystkie karty kolejne).

Gdy któraś z kart zakrytych staje się wolna, należy ją odsłonić i włączyć do gry.

Obowiązuje natychmiastowe wykładanie asów bazowych, lecz dokładanie do nich dalszych kart nie jest obowiązkowe natychmiast – można ich używać do kombinacji w układzie.

Karty z talonu przeglądamy po jednej. Można je kłaść na karty bazowe lub na karty w kolumnie, jeśli pasują. Nieprzydatne karty z talonu składamy kolejno na stos otwarty; jego wierzchnia, odkryta karta wolna jest do manipulacji.

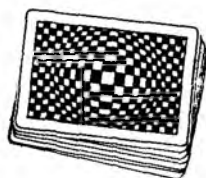
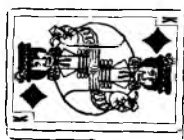
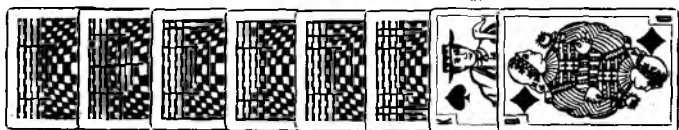
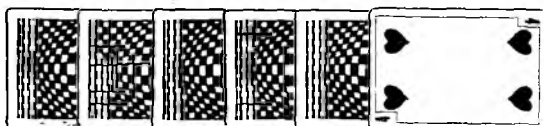
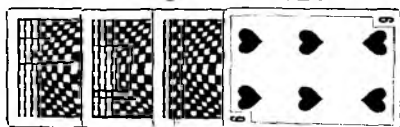
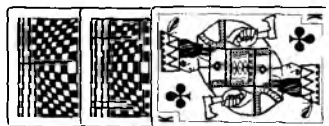
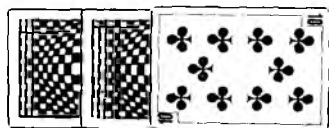
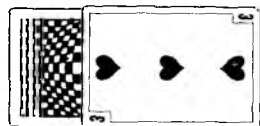
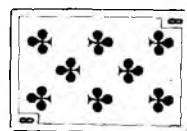
Pasjans stawiamy do chwili wyczerpania się kart w talonie.

Sytuacja przedstawiona na ryc. 235 jest początkiem gry. Uwolniła się jedna karta bazowa (A karo), o jedną kartę zmniejszyła się ilość kart zakrytych w dwu kolumnach, trzeciej i czwartej. K karo jest wierzchnią kartą stosu. W następnym ruchu odkrywamy kolejną kartę talonu.

Jeśli będzie to na przykład czarna piątka (pikowa lub treflowa), kładziemy ją na 6 kier i na nią 4 kier, odkrywając kolejną zakrytą kartę drugiej kolumny.

Lepszą kartą z talonu byłaby czerwona 9, poszłaby na 10 trefl, na nią 8 trefl i na zwolnione miejsce można by położyć K karo z odkrytego stosu lub – lepiej – K pik i D karo, sekwencję z pierwszej kolumny...

Wariant pasjansa „mały fortepian” z dwu talii kart znany jest jako „pasjans dyplomatyczny” lub „duży fortepian”.



Ryc. 235

MONTE CARLO

Wykładamy cztery rzędy po pięć kart odkrytych (20 kart), reszta kart pozostaje w talonie w ręku.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z układu i z talonu.

Można z układu usuwać pary kart tej samej wysokości, jeśli karty w układzie stykają się bokami dłuższymi, krótszymi lub rogami. Po usunięciu wszystkich możliwych par kart z układu zacieśniamy układ, zapelniając miejsca zwolnione kolejnymi kartami układu (za kolejne uważa się kolejne karty w rzędach) i dopełniamy układ znów do 20 kart kartami z talonu. Przystępujemy do kolejnego usuwania par kart.

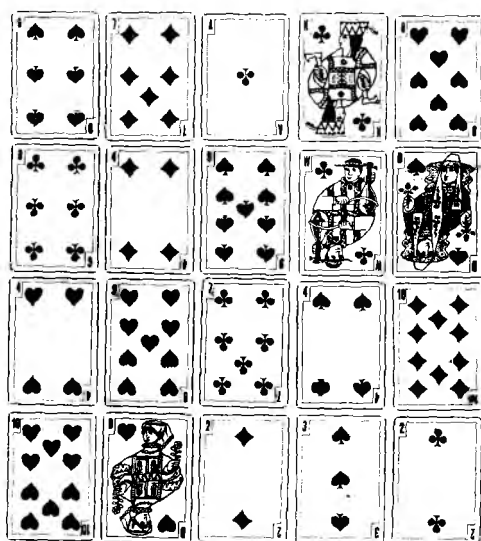
Gdy w układzie stykają się ze sobą trzy karty tej samej wysokości, wybieramy parę z nich do usunięcia z układu.

Gdy wyczerpią się karty w talonie i usuniemy wszystkie karty z ostatniego układu, zacieśniamy układ i znów usuwamy pary kart, jeśli są takie możliwości, po kolejnym usunięciu wszystkich możliwych par zacieśniając układ. Jeśli pozostają karty na stole, pasjans nie wyszedł.

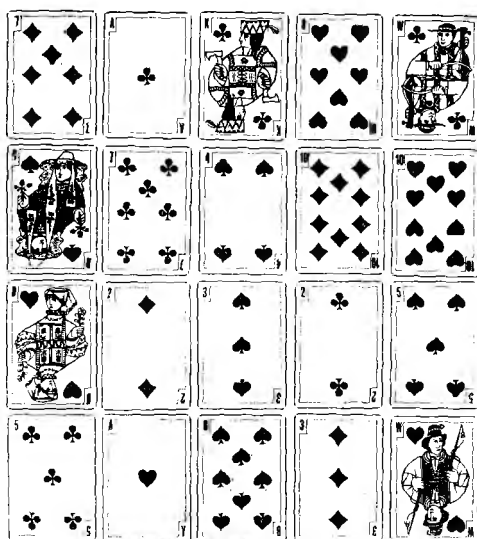
W sytuacji przedstawionej na ryc. 236 zaczynamy grę usuwając 6 pik i 6 trefl, następnie 4 kier i 4 karo oraz 9 kier i 9 pik. Nic więcej nie można usunąć, zacieśniamy więc układ i uzupełniamy sześcioma kartami z talonu, otrzymując kolejny układ, przedstawiony na ryc. 237.

Stąd możemy usunąć pary: 7 karo i 7 trefl, 10 karo i 10 kier, D pik i D kier, 3 pik i 3 karo...

Wariant pasjansa Monte Carlo z dwu talii kart znany jest pod nazwą „piątki”.



Ryc. 236



Ryc. 237

SIR TOMMY

zwany także Lady Betty lub pasjansem starym – jest to rzekomo pierwszy, najstarszy ze wszystkich znanych pasjansów.

Wszystkie karty trzymamy w ręku w zamkniętym talonie i przeglądamy po jednej. Asy, gdy się kolejno pojawią, układamy na stół jako karty bazowe.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach do króli.

Kolejne karty z talonu, jeśli nie pasują na karty bazowe, układamy odkryte na stole w stosach pomocniczych, których jest cztery. Sami decydujemy, na którym stosie chcemy umieścić kolejną kartę talonu. Raz umieszczonych kart nie wolno przenosić z jednego stosu pomocniczego na drugi.

Wierzchnie, widoczne karty wszystkich stosów pomocniczych są wolne do manipulacji – można je umieszczać, jeśli pasują, na kartach bazowych.

Gdy wyczerpią się karty w talonie, nie możemy zaś umieścić wszystkich kart ze stosów pomocniczych na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

W ułatwionym wariacie pasjansa Lady Betty karty z talonu układamy nie na cztery, lecz na sześć stosów pomocniczych.

DZIEWIĘCDZIESIĄT JEDEN

Wykładamy wszystkie karty w trzynastu pakietach po cztery karty. Wierzchnia karta każdego pakietu jest widoczna.

Celem gry jest doprowadzenie sumy oczek na wszystkich widocznych kartach do dziewięćdziesięciu jeden.

Wartość punktowa kart jest następująca: król – 13, dama – 12, walet – 11, pozostałe karty według ilości oczek.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty widoczne – każdą z nich można zdjąć z pakietu i umieścić na wierzchu dowolnego innego pakietu. Ujawnia się wtedy kolejna karta widoczna w pakiecie, z którego wierzchnią kartę zdjęliśmy.

Nie wolno likwidować żadnego z pakietów, tj. kłaść na wierzch innego pakietu ostatniej karty pakietu już uszczuplonego.

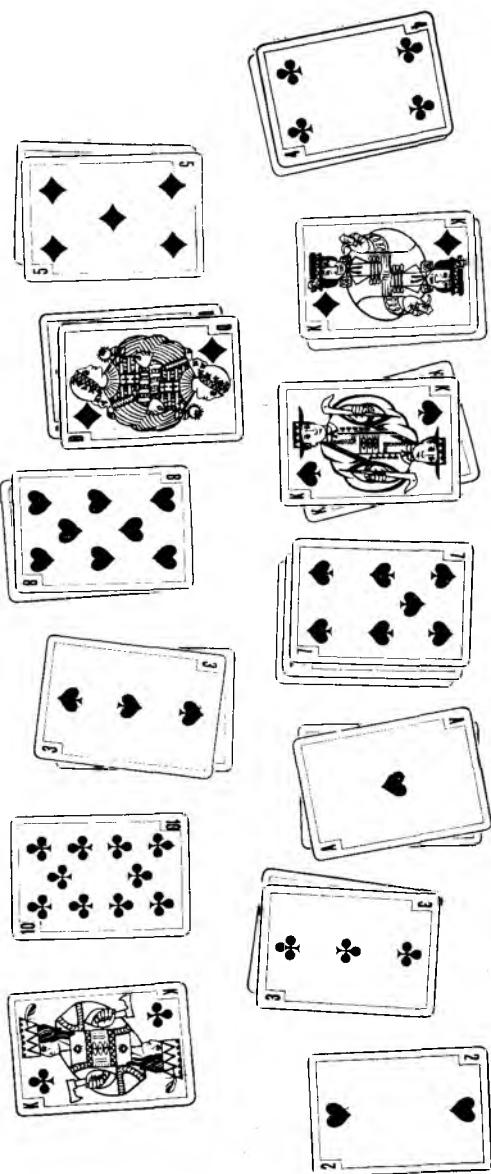
Karty przekładać wolno do chwili, gdy ukażą się trzy asy lub trzy króle. Gdy to nastąpi – pasjans nie wyszedł, choć sytuacja taka jest dopuszczalna jako wyjściowa. Należy wtedy natychmiast ją zlikwidować.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 238 mamy na wierzchu trzy króle i w sumie 94 punkty. Należy natychmiast zakryć jednego króla i próbować zmniejszyć sumę o trzy punkty. Kładziemy więc na przykład K trefl na K karo – ujawnia się nam 6 pik. Mamy w układzie już tylko dwa dozwolone króle, ale za mało punktów – 88; trzeba z kolei próbować przełożeniem następnej wierzchniej karty któregoś z pakietów zwiększyć tę sumę o trzy punkty... Kolejne manipulacje przekładania kart dają oczywiście wyniki losowe, niczego nie można przewidzieć. Nie odbiera to jednak uroku pasjansowi.

TROJACZKI

Wykładamy 48 kart w szesnastu wachlarzykach po trzy karty odkryte, pozostałe 4 karty w dwu wachlarzykach po dwie karty odkryte.

Celem gry jest przebudowanie układu na inny układ, tak zwanych trojaczków (kart kolejnych).



Ryc. 238

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty wszystkich wachlarzyków.

Należy odkładać na bok po trzy naraz karty wolne, których wartości są kolejne, niezależnie od koloru kart (D, W, 10; 6, 5, 4 itp.). Kolory przechodzą na okrągło, a więc K, A, 2 i A, K, D są sekwencjami kolejnymi, trojaczkami.

Połączone trojaczki odkładamy na bok; raz połączonych trojaczek nie wolno rozłączać.

Pasjans wychodzi, gdy uda nam się skompletować siedemnaście układów trojaczek i w układzie pierwotnym pozostanie tylko jedna, samotna karta.

TRÓJLISTKI

Zwane także „kłosy”, „trojak” lub „warkoczyki”.

Wykładamy 51 kart w siedemnastu wachlarzykach otwartych po trzy karty, ostatnią kartę kładziemy otwartą oddzielnie.

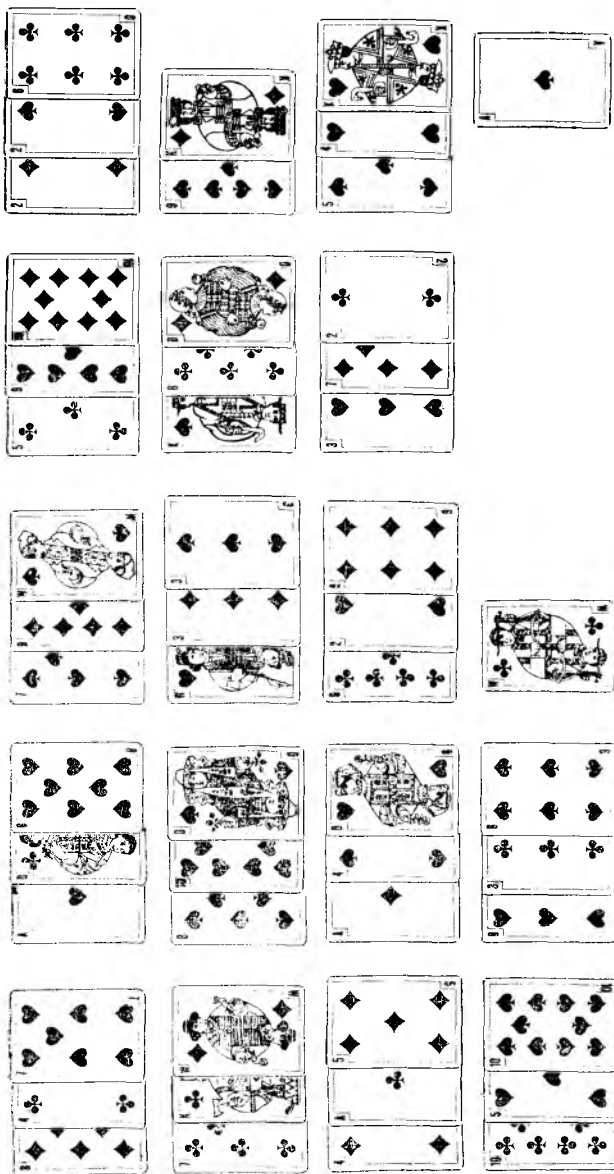
Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie na nich wszystkich kolorów rosnąco do króli.

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty wszystkich wachlarzyków.

Można kłaść jedna na drugą karty tej samej wysokości W na W, 4 na 4 itd. W żadnym momencie gry w żadnym wachlarzyku nie może być więcej niż trzy karty.

Gdy zlikwiduje się któryś z wachlarzyków-trójlisków, na wolne miejsce nie wolno niczego kłaść.

Jeśli nie można już żadnych kart złożyć na karty bazowe ani przekładać ich między sobą, zbieramy wszystkie trójliski, tasujemy i rozkładamy je powtórnie. Trójlisków może być tym razem, oczywiście, mniej niż siedemnaście.



Wolno karty potasować i trójklistki rozłożyć jeszcze po raz trzeci. Jeśli po tym rozłożeniu nie uda się wszystkich kart z trójklistków złożyć na karty bazowe, pasjans nie wyszedł (patrz ryc. 239).

KRÓL ALBERT

Wykładamy karty odkryte w dziewięciu kolumnach – w pierwszej dziewięć kart, w drugiej osiem i dalej co kolumna jedną kartę mniej aż do dziewiątej kolumny – jednej karty. Pozostałe siedem kart, także odkryte, to rezerwa.

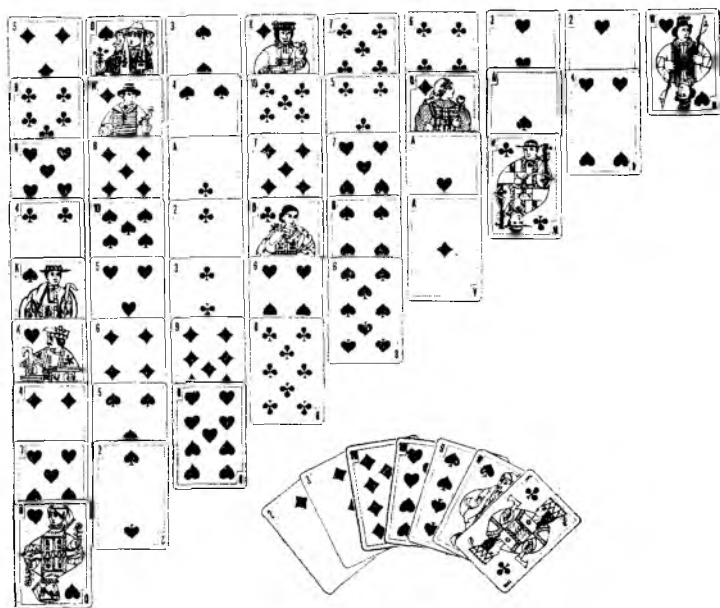
Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie na nich wszystkich kolorów rosnąco do króli.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty rezerwy i dolne karty wszystkich kolumn. Można je kłaść na siebie nawzajem, ale tylko młodszą o oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i odwrotnie). Karty w kolumnach wolno przenosić zawsze tylko po jednej.

Gdy zwolni się kolumna, na wolne miejsce można położyć dowolną wolną kartę z innej kolumny lub z rezerwy.

Można karty raz ułożone na kartach bazowych powtórnie wycofać do gry.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 240 początek gry może wyglądać następująco: A karo i A kier na górę (bazowe). W trefl na D kier, A pik na górę, 2 pik na 3 kier, 4 kier na 5 pik, 2 kier na górę – mamy wolną jedną kolumnę i otwarte wiele różnych możliwości dalszego kombinowania...



Ryc. 240

WIECZNY TUŁACZ

Wykładamy siedem wachlarzyków kart odkrytych: trzy wachlarzyki po osiem kart i cztery wachlarzyki po siedem kart.

Celem gry jest zgromadzenie wszystkich kart układu na jednym z wachlarzyków.

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty wszystkich wachlarzyków. Możemy przenosić je na inne karty wolne, niższą o jedno oczko na wyższą lub odwrotnie, niezależnie od koloru.

Gdy wyczerpie się któryś z wachlarzyków, wolnego miejsca nie uzupełnia się niczym.

Jeśli już niczego przełożyć nie można, wolno spodnią kartę dowolnie wybranego wachlarzyka wyjąć i umieścić na wierzchu tegoż wachlarzyka dla umożliwienia dalszych przełożeń. Zabieg ten można powtarzać dopóty, dopóki nie wyczerpie się całkowicie jeden z wachlarzyków.

Jeśli wówczas nie uda się zgromadzić wszystkich kart na jednym z wachlarzyków, pasjans nie wyszedł.

METTERNICH

Zwany tak, gdyż rzekomo był ulubionym pasjansem Klemensa Metternicha.

Usuwamy z talii wszystkie króle — nie biorą udziału w pasjansie.

Wykładamy siedem kart odkrytych w kształcie podkowy — to karty pomocnicze; kolejną ósmą kartę odkrytą umieszczamy w środku — jest to karta bazowa. Reszta kart pozostaje w talonie w ręku.

Celem gry jest umieszczenie wszystkich kart talii (ze stołu i z talonu) na karcie bazowej.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty pomocnicze.

Na kartę bazową wolno umieścić kartę dowolnego koloru dwukrotnie wyższą (licząc króla — 13, damę — 12, waleta — 11, pozostałe karty według ilości oczek). Przykładowo: na 2–4, na 4–8, na 6–D. Jeśli karta dwukrotnie wyższa nie istnieje (podwojona suma oczek jest większa od 13), od sumy oczek podwojonej odejmujemy 13 i otrzymujemy wartość karty, którą należy położyć na daną kartę bazową. Przykładowo: na 7–A ($2 \times 7 = 14$; $14 - 13 = 1$); na D–W ($2 \times 12 = 24$; $24 - 13 = 11$); na 9–5 ($2 \times 9 = 18$; $18 - 13 = 5$).

Gdy już żadnej z kart pomocniczych nie możemy położyć na bazową, odsłaniamy po jednej karty z talonu.

Kartę z talonu możemy położyć na dowolną spośród kart pomocniczych, tworząc siedem kolumn pomocniczych — ale kłaść karty z talonu wolno tylko na karty pomocnicze dwukrotnie wyższe (według zasad uprzednich). Kartę z talonu możemy także, niezależnie od jej wartości, położyć na wolne miejsce po karcie pomocniczej.

Jeśli karta z talonu nigdzie nie pasuje, kładziemy ją przed sobą w stosie otwartym. Wierzchnia karta stosu otwartego jest wolna do manipulacji.

Gdy skończy się talon, podejmujemy stos otwarty, odwracamy i jako nowy talon przeglądamy go po jednej karcie po raz wtóry. Gdy i ten talon skończy się, nie można zaś wszystkich kart z kolumn pomocniczych umieścić według zasad kolejno na karcie bazowej, pasjans nie wyszedł (patrz ryc. 241).

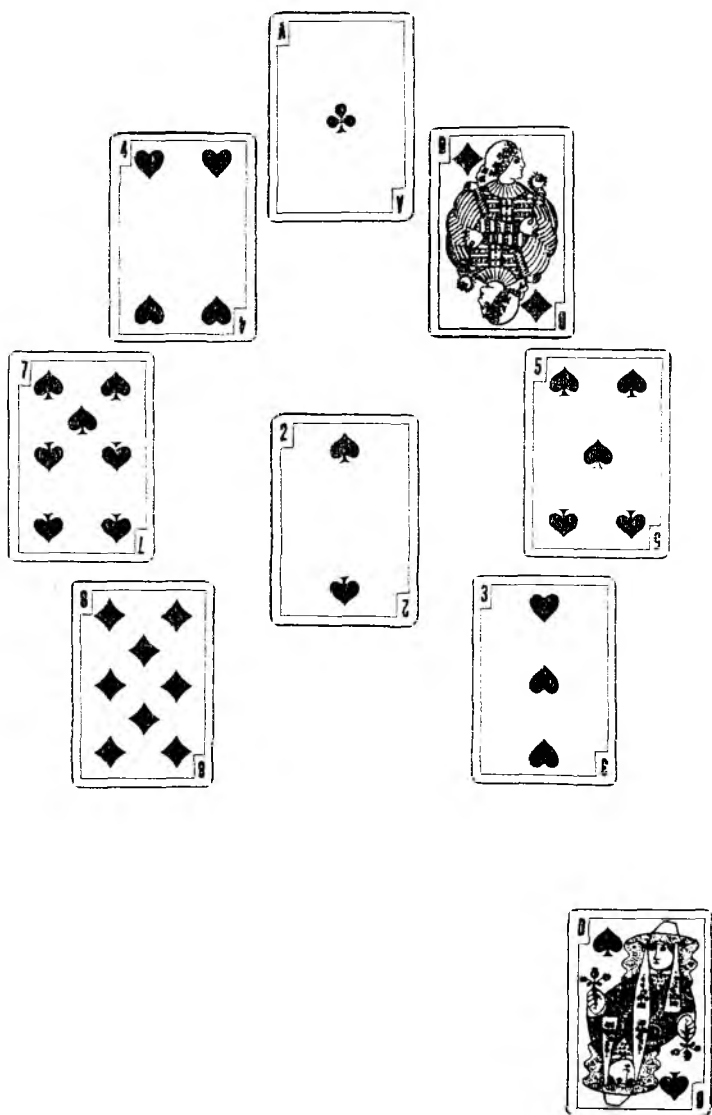
FUNDAMENT

Wykładamy 35 kart otwartych w siedmiu kolumnach po pięć kart w każdej kolumnie. Kolejną kartę (trzydziestą szóstą) odsłaniamy i wykładamy na bok — jest to „fundament”, karta bazowa. Reszta kart pozostaje w talonie w ręku.

Celem gry jest umieszczenie wszystkich kart talii (ze stołu i z talonu) na karcie bazowej.

Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn.

Na kartę bazową można kłaść kartę o jedno oczko niższą lub wyższą, niezależnie od koloru, tworząc sekwencje kart, które są rosnące lub malejące i w każdej chwili mogą zmieniać kierunek. Jedyne ograniczenie: nie wolno kłaść asów na króle ani królów na asy. Zwolnionych kolumn nie zapełnia się niczym.



Gdy do bazy nie można już przełożyć żadnej karty z układu na stole, odsłaniamy następną kartę z talonu i kładziemy ją na bazę jako nową kartę bazową.

Gdy po odsłonięciu kolejnej karty bazy, ostatniej karty z talonu, nie uda się przenieść na nią wszystkich pozostałych na stole kart układu – pasjans nie wyszedł.

PASJANS DŻOKEROWY

Do pasjansa używa się pełnej talii kart z dwoma dżokerami (54 karty).

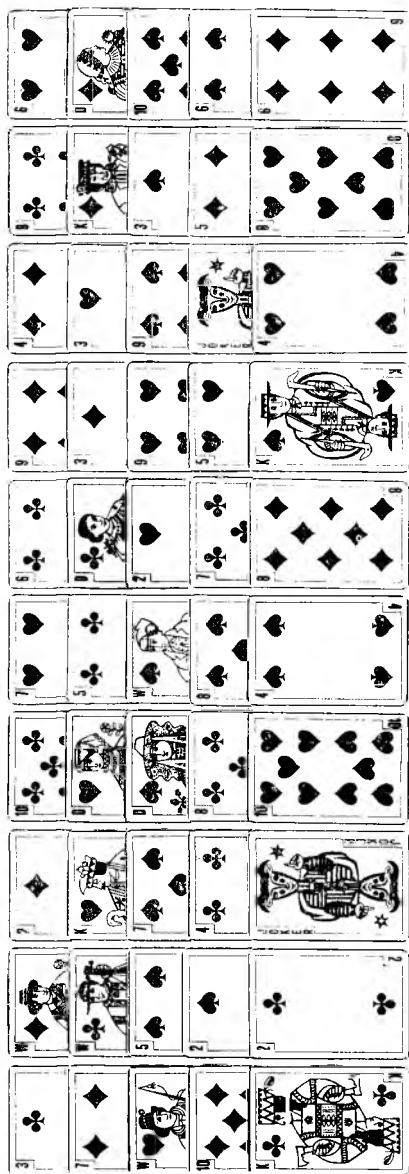
Asy wyjmujemy z talii i układamy w odkrytym rzędzie – są to karty bazowe. Pozostałe 50 kart układamy w dziesięciu kolumnach po pięć kart odkrytych.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kolorów na asach do króli.

Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn. Można je kłaść na karty bazowe lub wzajemnie na siebie, lecz tylko młodszą o oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i odwrotnie). Zwolnione w grze dżokery odkładamy na bok, do rezerwy i użycia, gdy będą potrzebne.

Karty z kolumny na kolumnę wolno przenosić tylko po jednej. Gdy zwolni się jedna kolumna, na wolne miejsce można położyć dowolną kartę spośród wolnych do manipulacji. Dżoker lub dżokery mogą w każdej chwili zastąpić dowolną kartę niezbędną do manipulacji; gdy się zwolnią, przechodzą do rezerwy i mogą znów zastępować dowolną kartę brakującą.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 242 początek gry może wyglądać następująco: dżoker do rezerwy, 2 trefl i 2 pik na górę, 5 pik na 6 karo, 4 kier na 5 pik, drugi dżoker do rezerwy; 10 kier na W trefl, 9 pik na 10



Ryc. 242

kier, 8 karo na 9 pik, 7 trefl na 8 karo, teraz 2, 3 i 4 kier na górę, 4 karo na 5 pik – i wolna kolumna. Na wolne miejsce 4 trefl, 7 pik na 8 kier, D trefl na K kier. Dżokera (jako czerwoną siódmkę) na 8 trefl, na niego 6 trefl – znów wolna kolumna. Na 6 trefl – drugiego dżokera (jako czerwoną piątkę) i nań 4 trefl – druga wolna kolumna. Możemy teraz zwolnić 2 karo na górę; dalszy przebieg gry jest już łatwy.

KADRYL

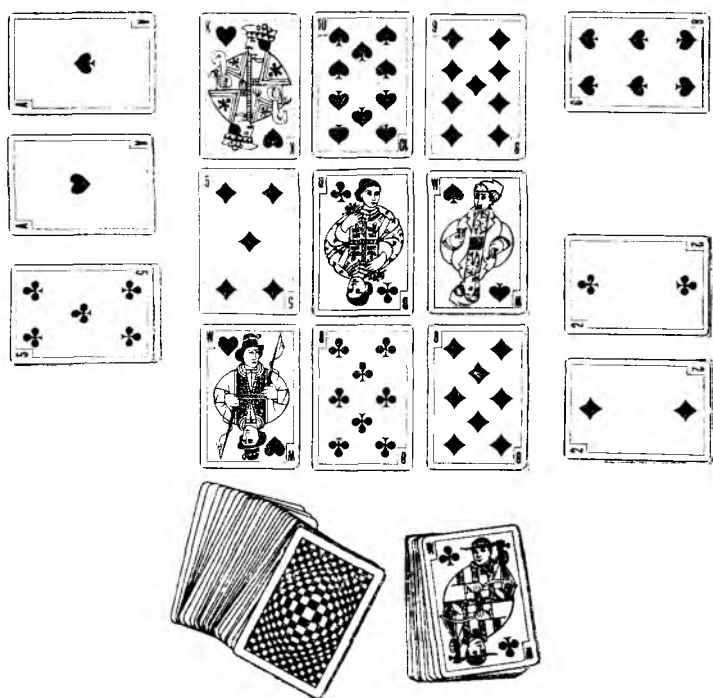
Wykładamy trzy rzędy po trzy karty odkryte – są to karty pomocnicze. Po ich lewej stronie będziemy wykładali asy (bazowe), po prawej stronie – dwójki (także bazowe), gdy ukażą się w grze. Reszta kart pozostaje w talonie.

Celem gry jest umieszczenie wszystkich kart z układu i talonu na kartach bazowych kolorami rosnąco i według zasady: na asach – kolejne karty nieparzyste (3, 5, 7, 9, W, K), na dwójkach – kolejne karty parzyste (4, 6, 8, 10, D).

Wolne do manipulacji są wszystkie karty pomocnicze, które można kłaść na karty bazowe.

Luki w kartach pomocniczych uzupełniamy z talonu. Gdy już nic z układu nie wchodzi na karty bazowe, kolejne karty talonu przeglądamy po jednej – i one są wolne do manipulacji. Nieużyteczne karty talonu po wypełnieniu luk w układzie składamy przed sobą w stosie otwartym; jego wierzchnia karta jest wolna do manipulacji. Luki w kartach pomocniczych, gdy już istnieje stos otwarty, mamy obowiązek zapełniać przede wszystkim z niego.

Grę prowadzimy do wyczerpania się talonu. Gdy nie uda się układu bazowego zakończyć czterema królami po



Ryc. 243

jednej, czterema damami po drugiej stronie — pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 243 jesteśmy w trakcie gry. Ujawniły się trzy asy bazowe, na jednym z nich leżą już dwie karty (3 i 5 trefl). Są także trzy dwójki bazowe i na jednej z nich również dwie karty (4 i 6 pik). Nie ma luk w kartach pomocniczych, wierzchnią kartą otwartego stosu jest W trefl. Następny ruch w grze: odsłonięcie kolejnej karty talonu.

ALDONA

Wykładamy trzynaście kart w rzędzie otwartym. Jeśli jest wśród nich as lub asy, przekładamy je na górę jako karty bazowe, następnie wykładamy drugi, trzeci i czwarty rząd trzynastu kart odkrytych, tworząc trzynaście kolumn po cztery karty w kolumnie (z wyjątkiem tych kolumn, z których wyjęliśmy asy z pierwszego rzędu kart). Asów z drugiego, trzeciego i czwartego rzędu układu nie wykładamy już na górę.

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach do króli.

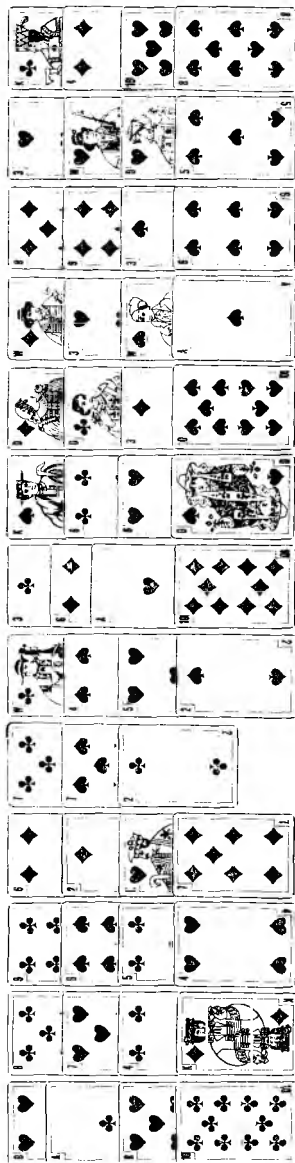
Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn; można przenosić je jedna na drugą, lecz tylko młodszą o jedno oczko na starszą w tym samym kolorze. Wolno z kolumny na kolumnę przenosić więcej niż jedną kartę, lecz tylko w pełnych sekwencjach koloru (wszystkie karty kolejne).

Gdy zwolni się kolumna, na wolne miejsce możemy położyć tylko swobodnego króla lub sekwencję od króla.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 244 jesteśmy na początku gry, po rozłożeniu kart. Bazowy as karowy był piątą w pierwszym rzędzie wykładanych kart – ta kolumna jest krótsza. Kontynuujemy grę na przykład tak: A pik na górę, 2 pik na A pik na górę, W pik na D pik, 3 kier na 4 kier, 10 pik na W pik...

LABIRYNT

Wykładamy wszystkie karty odkryte w dwu rzędach po osiem kart oraz w dalszych czterech rzędach po dziewięć kart. Z układu usuwamy cztery króle, tworząc w ten



Ryc. 244

sposób sześć miejsc wolnych w układzie: cztery po kró-
lach i dwa końcowe pierwszych dwu rzędów.

Celem gry jest uporządkowanie układu w cztery ko-
lejne kolorowe sekwencje rosnące od asów do dam;
pierwszą kartą układu w pierwszym rzędzie winien być
as, ostatnią kartą układu w ostatnim rzędzie – dama.

Na wolne miejsce możemy położyć kartę o jedno ocz-
ko starszą i w kolorze karty po lewej stronie wolnego
miejsca lub o jedno oczko młodszą i w kolorze karty
po prawej stronie wolnego miejsca. Zakładamy, że
wszystkie rzędy układu łączą się kolejno ze sobą, osta-
tni zaś z pierwszym. Po prawej stronie na wolnym miejs-
cu obok damy możemy położyć dowolnego asa.

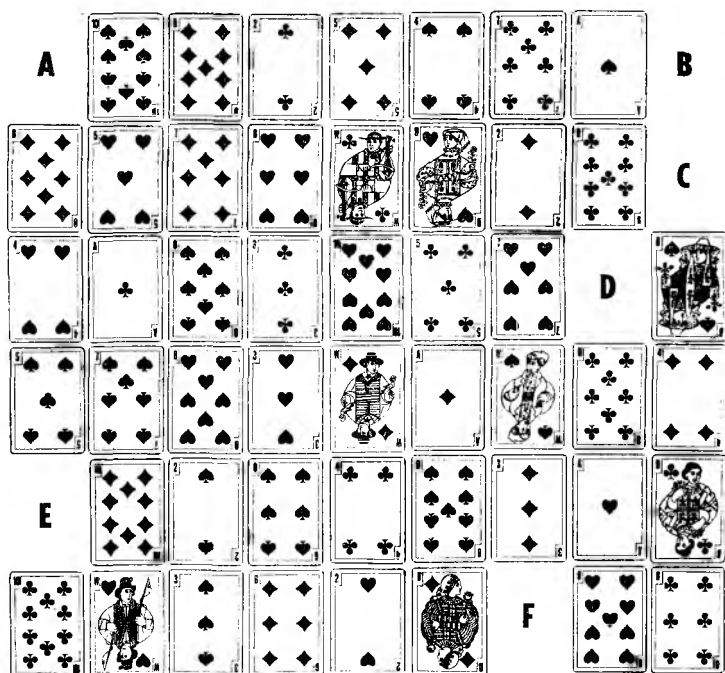
W sytuacji przedstawionej na ryc. 245 na wolnym
miejscu A możemy położyć dowolnego asa (początek
układu), 9 pik lub 7 trefl (o oczko starszą niż 6 trefl
z ostatniego rzędu, który łączy się z pierwszym). Na
miejscu B możemy położyć 2 pik lub 7 karo; na miejscu
C – 10 trefl lub 3 kier; na D – 8 kier lub W pik; na
E – 5 karo lub 9 karo; na F – dowolnego asa (bo za
damą) lub 8 kier.

Pasjans powinien zawsze wyjść.

KRZYŻÓWKA

Wszystkie karty trzymamy w ręku w zamkniętym ta-
lonie. Odkrywamy i wykładamy pierwszą kartę – od niej
zaczyna się układ. Następnie odkrywamy i wykładamy
kolejne dalsze karty.

Celem gry jest wyłożenie 49 kart (w kwadracie 7×7)
w każdym rzędzie i kolumnie kwadratu końcowego
w sposób specyficzny, a mianowicie taki, aby suma oczek
była liczbą parzystą. Liczy się tylko blotki od dziesiątki
w dół – każda karta ma tyle punktów, ile oczek; figury
(króle, damy i walety) nie są liczone (są jak gdyby czar-



Ryc. 245

nymi polami krzyżówki). Suma oczek kart liczonych między czarnymi polami w rzędach i w kolumnach oraz między tymi polami i krańcami kwadratu winna także być parzysta.

Każdą następną kartę z talonu dokładamy do rosnącego układu na stole według zasad:

dokładana karta musi bokiem dłuższym lub krótszym przylegać do którejś z kart już ułożonych;

ilość kart w żadnym rzędzie ani kolumnie nie może przekraczać siedmiu.

W ten sposób buduje się (choć z każdą kartą zmienia się jego układ i struktura wewnętrzna) kwadrat 7×7 .

W sytuacji przedstawionej na ryc. 246 jesteśmy na początku gry – pojawiły się dopiero trzy „czarne” karty (D pik, D karo i K karo), położenie tego układu wewnątrz przyszłego kwadratu nie jest jeszcze ustalone, może się zmienić. Poziomo wyłożyliśmy dopiero pięć kart, pionowo – cztery. Kontynuując grę możemy doprowadzić do udanego układu końcowego jak na ryc. 247.

Z chwilą gdy w układzie umieściliśmy już 48 kart i pozostały nam cztery karty w talonie,

jeśli pierwsza z nich pasuje do układu – osiągnęliśmy wygraną pierwszej klasy;

jeśli druga z nich pasuje do układu – osiągnęliśmy wygraną drugiej klasy;

jeśli trzecia – osiągnęliśmy wygraną trzeciej klasy;

jeśli czwarta – osiągnęliśmy wygraną tylko czwartej klasy, ale jednak wygraną.

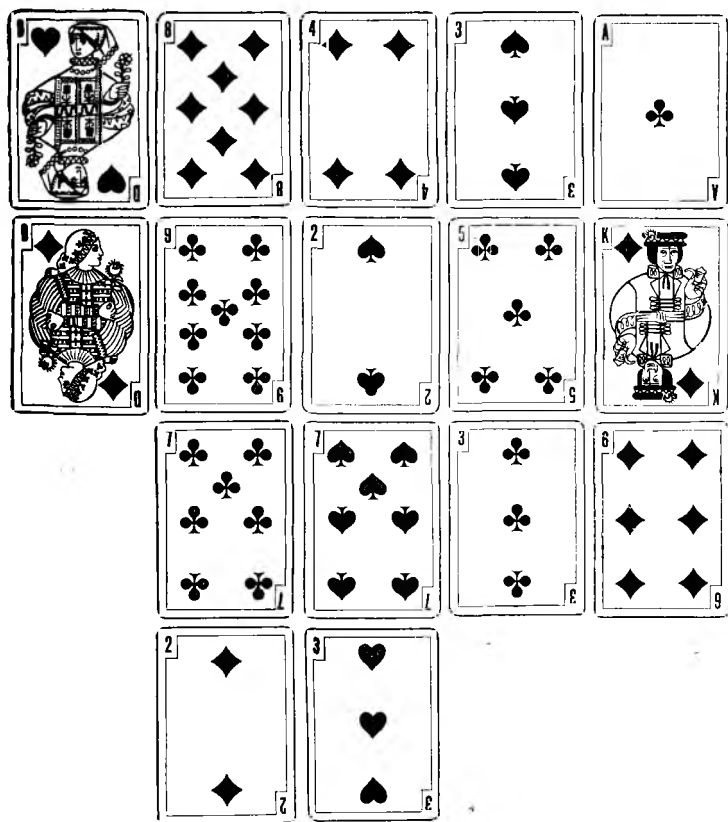
Jeśli żadna z czterech ostatnich kart talonu nie pasuje do układu, pasjans nie wyszedł.

RACHMISTRZ

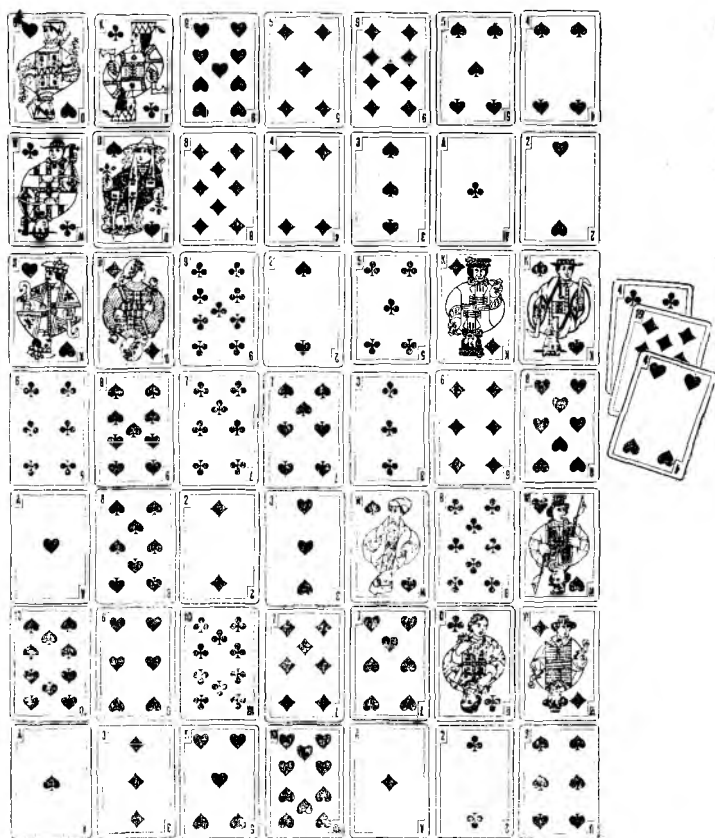
Jedną kartę z zakrytej talii odrzucamy zakrytą – nie weźmie udziału w pasjansie. Pozostałe karty wykładamy w siedmiu wachlarzykach odkrytych po siedem kart w każdym wachlarzyku; ostatnie dwie karty talii, zakryte, stanowią rezerwę.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart układu.

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty wszystkich wachlarzyków. Można je usunąć z układu po trzy – w każdej usuwanej trójce suma oczek dwu kart minus ilość oczek trzeciej karty winna równać się trzynastu. (Król=13, dama=12, walet=11, pozostałe karty według ilości oczek). Przykładowe układy trzech kart do usunięcia: 9, 8, 4 ($9+8-4=13$); D, 7, 6 ($12+7-6=13$); 10, 4, A ($10+4-1=13$).



Ryc. 246



Ryc. 247

Jeśli nie mamy już możliwości usunięcia żadnych kart z układu, odkrywamy pierwszą kartę rezerwy i tę kombinujemy z wolnymi kartami układu. Nie wolno kombinować ze sobą dwu kart rezerwy.

Gdy w układzie pozostały nam tylko trzy karty, których nie można ze sobą skombinować – pasjans wyszedł. Gdy w układzie pozostało więcej niż trzy karty i wyczerpała się rezerwa – pasjans nie wyszedł.

PASJANS POTOCKIEGO

Zwany tak jako rzekomo ulubiona układanka karciana Adama Potockiego; zwany także „prześcieradło” lub „Paganini” (sławny ten skrzypek układał rzekomo tylko tego pasjansa). Na obszarze języka angielskiego pasjans ten znany jest także jako „odstęp” („spaces”).

Wykładamy cztery rzędy po trzynaście kart odkrytych w rzędzie. Wyjmujemy z układu cztery asy i przenosimy je jako pierwsze karty czterech rzędów. Który z asów znajdzie się w pierwszym, drugim, trzecim i czwartym rzędzie jako pierwsza karta, zależy od nas.

Celem gry jest uporządkowanie wszystkich kart układu rzędami w kolorach rosnąco za asami do króli.

Porządkowanie odbywa się przez zapełnianie wolnych miejsc w układzie. Na wolne miejsce można położyć kartę o jedno oczko starszą i w kolorze karty po lewej stronie wolnego miejsca. Karta tak położona zwalnia z kolei miejsce po sobie, umożliwiając następne przełożenie.

Nie wolno kłaść żadnej karty na miejsce wolne za królem (po prawej stronie króla); nie ma bowiem karty starszej od króla.

Gdy w wyniku serii przełożeń wszystkie miejsca wolne okażą się za królami (nie można już niczego przełożyć), karty jeszcze nie uporządkowane w kolorowych sekwen-

ciach tasujemy i wykładamy ponownie, uzupełniając każdy rząd układu do trzynastu kart i wolne do manipulacji miejsca pozostawiając po prawej stronie ostatniej karty uporządkowanej sekwencji kolorowej w każdym z rzędów.

Karty wolno tasować dwukrotnie. Gdy po trzecim (łącznie ze wstępnym) wyłożeniu nie udało się uporządkować wszystkich kart w kolorach kolejno za asami do króli, pasjans nie wyszedł.

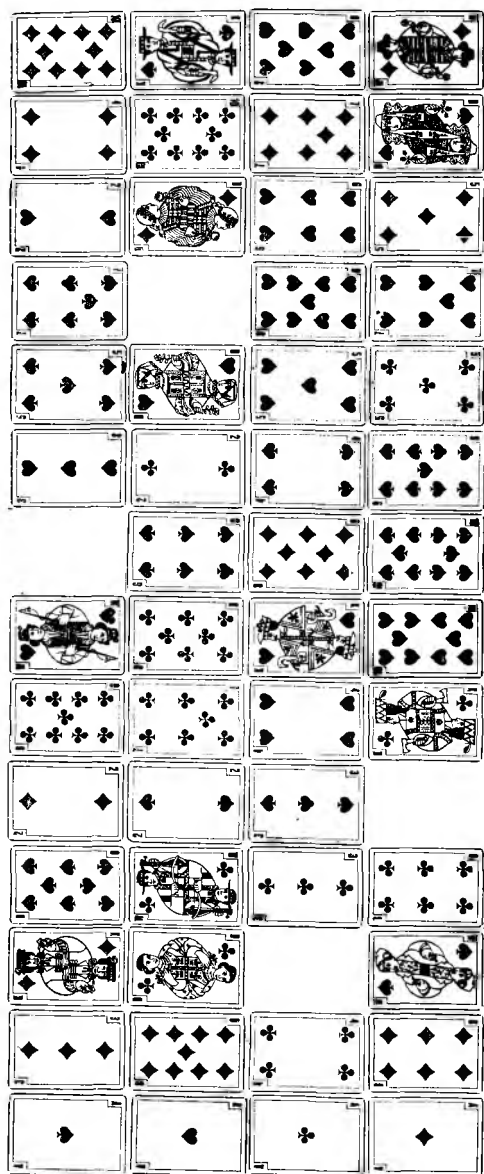
W sytuacji przedstawionej na ryc. 248 jesteśmy na początku gry, po umieszczeniu asów na czele rzędów. Możemy kontynuować grę na przykład tak: 7 trefl za 6 trefl, 3 pik za 2 pik, 4 trefl za 3 trefl, 2 trefl za A trefl, 3 i 4 trefl za niq, 5 trefl za 4 trefl (już uporządkowaliśmy pięć trefli). 7 pik za 6 pik, 6 pik za 5 pik, 9 trefl za 8 trefl, 3 karo za 2 karo, 2 pik za A pik (na miejsce). K kier za D kier, 5 kier za 4 kier, 5 pik za 4 pik, 4 kier za 3 kier, 6 trefl na miejsce. D pik za W pik, 6 karo za 5 karo, 2 karo na miejsce. 9 pik za 8 pik, W i D pik za 10 pik, 3 i 4 karo na miejsce. 10 pik za 9 pik, W kier za 10 kier, 3 kier za 2 kier, W, D i K pik za 10 pik, D trefl za W trefl, W trefl za 10 trefl, 10 i W karo za 9 karo...

Wariant pasjansa Potockiego z dwu talii kart znany jest jako „wielki Paganini”.

PASJANS NAPOLEOŃSKI

Jeden z pasjansów klasycznych, znany w wielu krajach także jako „piwnica” lub „areszt”.

Wykładamy jedną kartę z talii odkrytą – jest to karta bazowa i wyznacza wysokość kart bazowych w pozostałych trzech kolorach. Następnie wykładamy osiem rzędów zasadniczych po pięć kart odkrytych (po dwa rzędy z każdej strony karty bazowej) oraz dodatkowe dwa



Ryc. 248

rzędy pomocnicze, tak zwane „drzwi piwnicy”, po cztery karty odkryte, poniżej. Karty bazowe, gdy tylko się ukążą, układamy w kolumnie jedna nad drugą, uzupełniając miejsca po nich kolejnymi kartami z talonu.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart na kartach bazowych kolorami rosnąco lub malejąco, zależnie od decyzji gracza. Gdy zdecydujemy, w którą stronę będziemy układali karty, jest to obowiązkowe dla wszystkich kolorów (wszystkie rosnąco lub wszystkie malejąco, z przejściem kolorów „na okrągło”: 3, 2, A, K, D itd.).

Wolne do manipulacji są zewnętrzne karty wszystkich rzędów zasadniczych (ośmiu) oraz dwu rzędów pomocniczych (drzwi piwnicy). Karty wolne do manipulacji można kłaść niższą na wyższą lub wyższą na niższą w tym samym kolorze. Karty wolne można oczywiście kłaść na karty bazowe, choć nie ma obowiązku czynić tego natychmiast. Karty raz zgrane na karty bazowe nie wracają już do gry.

Karty wolne z drzwi piwnicy (skrajne karty dwu ostatnich rzędów pomocniczych) można tylko zdejmować na inne karty wolne, nie można kłaść na nie żadnych kart.

Przenosić wolno zawsze tylko po jednej karcie.

W każdej chwili można dowolną kartę wolną odłożyć do „piwnicy” („aresztu”) – miejsca w kolumnie pod kartami bazowymi (na diagramie oznaczonego krzyżykiem). Kartę z piwnicy wolno wyjąć do układu lub na właściwą kartę bazową dopiero w chwili, gdy zostaną otwarte drzwi piwnicy, tj. gdy zostanie zlikwidowany co najmniej jeden cały rząd kart pomocniczych.

Z możliwości odkładania kart do piwnicy można w trakcie gry korzystać dowolną ilość razy, gdy piwnica się zwolni.

Jeśli zwolni się któryś z rzędów zasadniczych, na wolne miejsce można położyć dowolną kartę spośród wolnych do manipulacji i na nią dalsze pasujące,

W sytuacji przedstawionej na ryc. 249 jesteśmy na początku gry – kartami bazowymi są ósemki. Możemy gromadzić na nich kolory rosnąco (9, 10, W itd.) lub malejąco (7, 6, 5 itd.). Ten układ daje się rozwiązać w obydwie strony.

Przy założeniu porządkowania układu rosnąco gramy:

4 pik do piwnicy, 9 i 10 pik na górę, 9 i 10 kier na górę; 5 karo na 4 karo, 6 karo na 5 karo; 6 kier na 7 kier, K karo na A karo, 5 kier na 6 kier, D trefl na W trefl, 6 trefl na 7 trefl, 4 kier na 5 kier, 9 trefl na górę, 10 karo na W karo, 9, 10 i W karo na górę – i mamy w układzie wolne miejsce, zwolniony rząd.

10 trefl na górę, D trefl na wolne miejsce, W i D trefl na górę, 3 trefl na 2 trefl – drugie miejsce wolne.

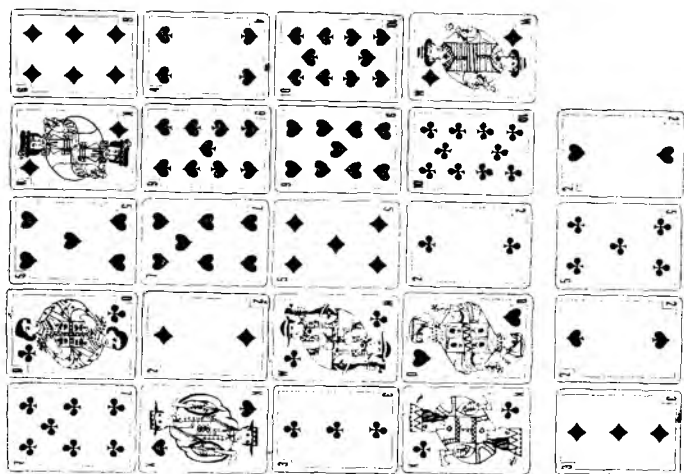
6, 5 i 4 karo na wolne miejsce, 5 pik na 6 pik, W i D pik na górę, D, K i A karo na górę. 3 kier na 4 kier, 2 kier na 3 kier, 5 trefl na 6 trefl, 2 pik na wolne miejsce, 3 karo na 4 karo – i mamy otwartą piwnicę. 3 pik na 2 pik, 4 pik z piwnicy na 3 pik, 4 trefl na 5 trefl i znów miejsce. 3 i 2 trefl na 4 trefl, 5 i 6 pik na 4 pik, 7 karo na wolne miejsce.

W, D i K kier na górę, A kier na górę, K, A i wszystkie trefle do 7 na górę. Kiery do 7 na górę, kara do 7 na górę. 6 do 2 pik na wolne miejsce i potem wszystkie piki do króla kolejno na górę.

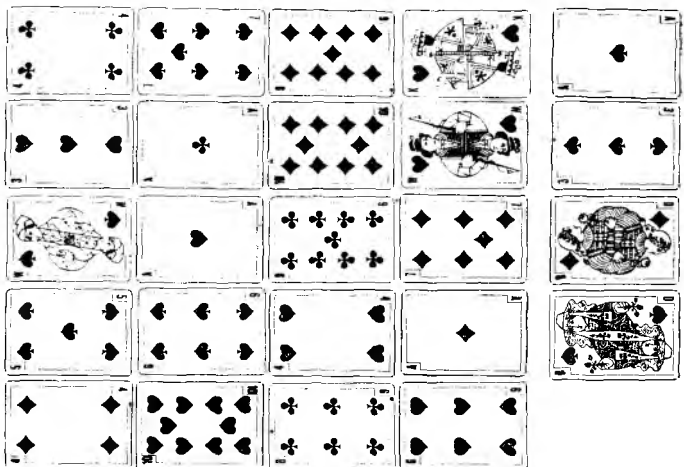
Przy założeniu porządkowania tego samego układu malejąco gramy (podaję tylko karty, którymi przeprowadza się ruch):

4 karo (piwnica), 5 pik, 10 pik, 10 kier, 5 pik, 4 pik, 9 pik, 7 i 6 kier na górę; A karo; 7 i 6 karo na górę; K karo; 5 kier na górę; 10 kier, 9 kier; 5 karo na górę; D trefl; 7 trefl na górę i miejsce wolne.

6 trefl i 4 kier na górę; 9 pik (na wolne), 10 pik, W pik, 3 kier na górę; D pik, D karo, K karo, A karo, 2 karo; 3 pik; 2 kier na górę; 5 trefl, 2 pik, A pik –



+



otwarta piwnica. 4 i 3 karo na górę, kara do W na górę. K pik — i piki od A do 6 na K, A kier na górę, A trefl do piwnicy, 7 pik i wszystkie piki do 9 na górę, 5 i 4 trefl na górę. Przy trzech miejscach wolnych w układzie reszta gry jest oczywista.

PASJANSE Z DWU TALII KART

BRYLANT

Wykładamy 41 kart odkrytych w formie brylantu (w pierwszym rzędzie jedna karta, w drugim — trzy, w trzecim — pięć, w czwartym — siedem, w piątym — dziewięć, w szóstym — siedem, w siódmym — pięć, w ósmym — trzy i w dziewiątym — jedna karta). Reszta kart pozostaje w talonie.

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie na nich wszystkich kolorów rosnąco do króli.

Kart z układu wolno używać tylko do dokładania na karty bazowe. Wolne do manipulacji są te wszystkie karty układu, których co najmniej jeden bok (nie góra i nie dół karty) jest dostępny z zewnątrz układu brylantu.

Po ułożeniu do bazy wszystkich możliwych kart z układu przeglądamy karty talonu po jednej. Karty nieużyteczne (te, które nie pasują na karty bazowe) składamy na otwarty stos pomocniczy przed sobą. Stosów takich jest trzy. Na którym z nich umieścić kolejną nieużyteczną kartę z talonu, decydujemy sami.

Wierzchnie karty wszystkich trzech stosów odkrytych są wolne do manipulacji. Gdy istnieją możliwości ułożenia kolejnej karty na jednej z kart bazowych układu lub jednego ze stosów pomocniczych, decydujemy, którą z tych możliwości wykorzystać.

Gdy wyczerpią się karty z talonu, podejmujemy pierwszy stos odkryty i kartami z niego uzupełniamy układ znów do wyjściowej formy brylantu. Jeśli kart jest za mało, dopełniamy układ kartami z drugiego i trzeciego odkrytego stosu. Pozostałe karty odkrytych stosów tasujemy, tworząc z nich nowy talon do przeglądania.

Manipulację tę wolno przeprowadzić jeszcze raz (uzupełnienie brylantu, stasowanie stosów, utworzenie nowego talonu). Ostatnią dozwoloną manipulacją jest stasowanie wszystkich kart stosów odkrytych oraz pozostałych na stole kart układu (brylantu) i wyłożenie na stół mniejszego brylantu (w pierwszym rzędzie – jedna karta, w drugim – trzy, w trzecim – pięć, w czwartym – trzy i w piątym – jedna karta). Pozostałe karty tworzą ostatni talon.

Jeśli po jego wyczerpaniu nie udało się wszystkich kart układu i talonu umieścić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 250 jesteśmy na początku gry. Dolny A karo możemy wyłożyć do bazy i na niego 2 karo. Nie zwalnia ora drugiego A karo, gdyż dostępna jest z zewnątrz tylko górna krawędź asa. Nic więcej z tego układu na bazę położyć nie można – oglądamy więc pierwszą kartę w talonie.

ÓSEMKA

Pasjans znany także pod nazwą „królewskie orszaki”.

Wykładamy jednego odkrytego króla (wybranego dowolnie) i na nim w kolumnie kolejne karty z talonu, odkryte, do chwili pojawienia się następnego króla. Przenosimy go do drugiej kolumny i na nim budujemy kolumnę. Postępujemy tak aż do końca kart, wykładając wszystkie karty w ośmiu kolumnach odkrytych różnej dłu-



gości. Pierwszą (spodnią) kartą wszystkich kolumn jest zawsze król.

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach do króli.

Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn. Można kłaść je jedna na drugą, tylko młodszą o oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i odwrotnie).

Gdy zwolni się kolumna, wolnego miejsca nie wypełnia się.

W każdej chwili gracz ma prawo karty wolne do manipulacji wziąć do ręki, tworząc z nich rezerwę — najwyżej ośmiu kart.

Sekwencje wolno przenosić z jednej kolumny na drugą w całości (wszystkie karty kolejne). Sekwencje można przenosić i w części, lecz wówczas tylko przy wykorzystaniu do ich rozłożenia na te części miejsc w rezerwie (najwyżej ośmiu).

Karty raz ułożone na kartach bazowych nie wracają już ani do układu, ani do rezerwy.

Karty z rezerwy wolno w każdej chwili, jeśli pasują, przełożyć na karty bazowe lub do układu.

W sytuacji przedstawionej na **rys. 251** jesteśmy na początku gry, po wyłożeniu wszystkich kart. Możemy rozpocząć grę na przykład tak: D karo na K trefl, cztery karty kolumny szóstej do ręki (do rezerwy), A pik i A trefl na górę (bazowe), W trefl na D karo, A karo na górę (bazowy). 2 karo z drugiej kolumny na A karo na górę...

DYWAN

Wykładamy cztery asy i cztery króle we wszystkich kolorach jako bazowe.

Wykładamy osiem rzędów po osiem kart otwartych

w rzędzie, kładąc karty na przemian, pionowo i poziomo, jako układ podstawowy (dywan). Reszta kart pozostaje w talonie.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach do króli i malejąco na królach do asów.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty w układzie, których jeden z krótszych boków (góra lub dół) są dostępne z zewnątrz układu.

Karty z układu można kłaść tylko na karty bazowe. Luk w układzie nie uzupełnia się.

Karty z talonu przeglądamy po jednej. Możemy, gdy pasują, układać je na kartach bazowych. Nieużyteczne karty z talonu składamy przed sobą na stos otwarty. Wierzchnia karta tego stosu jest wolna do manipulacji.

Karty wolne z układu można kłaść na wierzchnią kartę otwartego stosu, tylko wyższą lub niższą o jedno oczko w tym samym kolorze.

Gdy skończą się karty w talonie, odwracamy stos otwarty i talon przeglądamy po raz wtóry. Gdy skończą się tym razem karty w talonie i nie uda się wszystkich kart układu i talonu umieścić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

KWADRATURA KOŁA

Pasjans opracowany przez Adolfa Schaaffa.

Wykładamy osiem rzędów po osiem kart otwartych w rzędzie, kładąc karty na przemian, pionowo i poziomo, jako układ podstawowy (identycznie jak w pasjansie „dywan”). Reszta kart pozostaje w talonie.

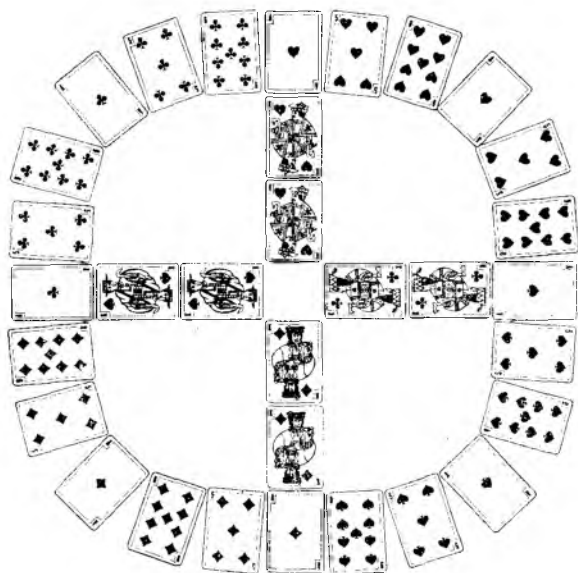
Kartami bazowymi są króle oraz asy, piątki i dziewiątki.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart z układu i talonu na kartach bazowych (na asach – dwójek, trójek i czwórek; na piątkach – szóstek, siódemek, ósemek, na dziewiątkach – dziesiątek, waletów i dam; na królowach bazowych nie kładzie się niczego).

Wolne do manipulacji są wszystkie karty w układzie, których jeden z krótszych boków (góra lub dół) jest dostępny z zewnątrz układu.

Króle i asy bazowe możemy, jeśli są wolne, wyjąć z układu w każdej chwili. Piątkę w danym kolorze możemy jako bazową wyjąć z układu, jeśli już wyjęliśmy asa w tym samym kolorze; drugą piątkę, jeśli wyjęliśmy drugiego asa; dziewiątkę – jeśli już wyjęliśmy piątkę; drugą dziewiątkę – jeśli już wyjęliśmy drugą piątkę.

Wszystkie karty bazowe kolejno układamy w kształcie koła, w formie przedstawionej na ryc. 252.



Ryc. 252

Gdy z układu nie możemy już wyjąć ani żadnej kart bazowej, ani żadnych dalszych kart na wyłożone bazowe, przeglądamy karty z talonu po jednej. Możemy, gdy pasują, wykladać je na kartach bazowych, a także wykladać, jeśli są kartami bazowymi (według uprzednich zasad). Nieużyteczne karty z talonu składamy przed sobą na stos otwarty. Wierzchnia karta tego stosu jest wolna do manipulacji.

Gdy skończą się karty w talonie, odwracamy stos otwarty i talon przeglądamy po raz drugi. Wolno zrobić to jeszcze po raz trzeci. Gdy po trzecim przejrzeniu talonu nie udało się wszystkich kart układu i talonu umieścić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

PARADA

Wykładamy 24 karty odkryte w trzech rzędach po osiem kart. Jeśli w układzie są asy, usuwamy je – nie biorą udziału w grze.

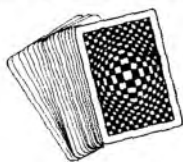
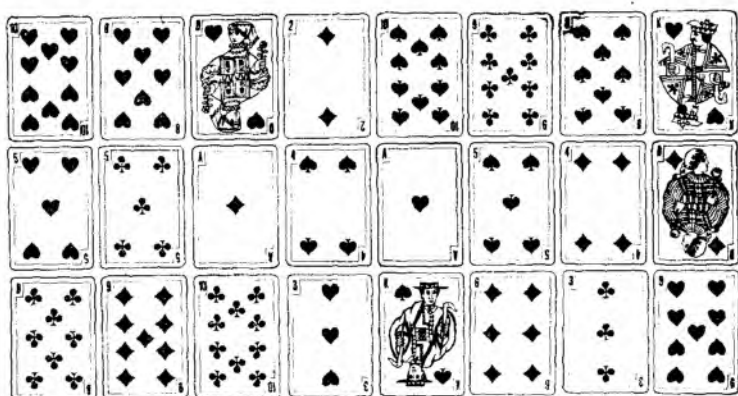
Kartami bazowymi są dwójki, trójki i czwórki, które winny znaleźć się w układzie w pierwszym jego rzędzie (dwójki), drugim (trójki) i trzecim (czwórki).

Na dwójkach będziemy kładli 5, 8 i walety, na trójkach 6, 9 i damy, na czwórkach 7, 10 i króle.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart układu i talonu na kartach podstawowych.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 253 po usunięciu asów (karowego i kierowego) powstają możliwości porządkowania układu.

3 kier i 3 trefl z trzeciego rzędu przenosimy do drugiego, 4 pik i 4 karo z drugiego rzędu – do trzeciego. W ten sposób pięć kart bazowych leży już w swoich właściwych rzędach (2 karo od początku była we właści-



Ryc. 253

ciwym dla dwójek, pierwszym rzędzie). Teraz możemy karty bazowe zacząć zabudowywać pasującymi na nie kartami z układu – niestety żadna z nich nie pasuje (są dwójki; jest szóstka, lecz nie ma właściwej trójki).

Gdy wykonaliśmy już całą możliwą do wykonania przebudowę układu, wykładamy pod nim rząd ośmiu kart otwartych z talonu. Są to pierwsze karty pomocniczych stosów, które utworzą się na nich w dalszym toku gry.

Asy z tych ośmiu kart odrzucamy i karty bazowe, jeżeli są odpowiednie wolne miejsca w układzie, umieszczamy na nich. Jeśli takich miejsc nie ma, wolno karty bazowe umieścić na dowolnych wolnych miejscach układu (z nadzieją na późniejsze uporządkowanie, gdy coś się w układzie zwolni). Pasujące spośród kart pomocniczych karty kładziemy na bazowe.

Wolno zabudowywać tylko karty bazowe, które leżą już w swoich właściwych rzędach układu.

Gdy przeprowadziliśmy wszystkie możliwe manipulacje, wykładamy następne osiem kart z talonu (otwarte) na pierwsze wyłożone osiem lub miejsca po nich i przeprowadzamy dalsze kombinacje. Wierzchnie karty ośmiu stosów pomocniczych są wolne do manipulacji.

Gdy wyczerpią się karty w talonie, nie udało się zaś wszystkich kart bazowych umieścić na właściwych miejscach układu i na nich pozostałych kart układu i talonu (widoczne wtedy będzie tylko dwanaście figur – ich parada), pasjans nie wyszedł.

CROMWELL

Pasjans opracowany przez Charlesa Jewela.

Wykładamy wszystkie karty w dwudziestu sześciu wachlarzykach otwartych po cztery karty w każdym wachlarzu.

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie na nich wszystkich kolorów rosnąco do króli.

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty wszystkich wachlarzyków. Można je kłaść jedna na drugą, lecz tylko o jedno oczko niższą na wyższą w tym samym kolorze. Można z jednego wachlarzyka na inny przekładać więcej niż jedną kartę, lecz tylko sekwencje w kolorze, w całości lub w części.

Gdy wyczerpie się któryś z wachlarzyków, wolnego miejsca nie zapełnia się.

Raz i tylko raz wolno w trakcie stawiania pasjansa wykonać posunięcie specjalne: wymienić między sobą w układzie dwie dowolnie wybrane karty, co pozwala uniknąć zablokowania układu.

CZTERNASTKI

Pasjans opracowany przez Charlesa Jewela.

Wykładamy 48 kart otwartych w kształcie podwójnego krzyża, w czterech oddzielonych od siebie grupach kart (jak na ryc. 254). Reszta kart pozostaje w talonie.

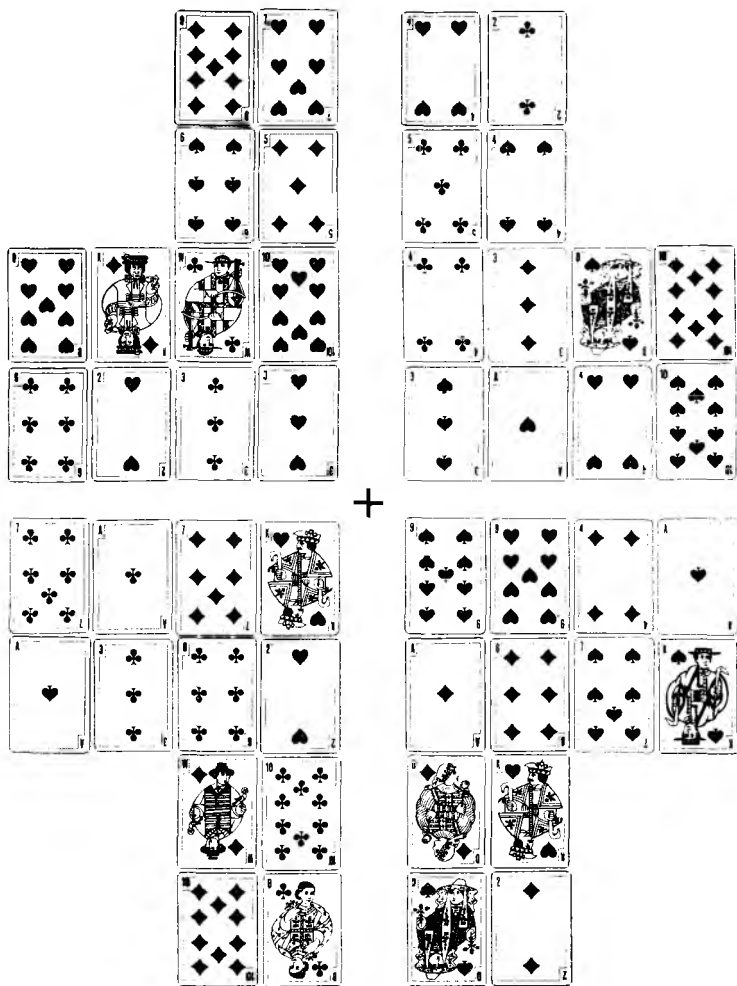
Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z układu i z talonu.

Można usuwać z układu karty parami, jeśli są identycznej wartości, niezależnie od koloru i stykają się w układzie bokami dłuższymi, krótszymi lub rogami (a więc zawsze tylko pary kart z jednej z czterech grup). Gdy w układzie styka się ze sobą trzy lub więcej kart tej samej wartości, wybieramy parę lub pary z nich do usunięcia z układu. Możliwych do usunięcia par kart nie mamy obowiązku usuwać natychmiast, możemy to uczynić w dowolnym momencie gry.

Po usunięciu wszystkich możliwych lub niektórych par zacieśniamy układ, przesuwając pozostałe w nim karty w kierunku centrum (oznaczonego krzyżykiem); luki w układzie uzupełniamy z talonu.

Gry prowadzimy do chwili wyczerpania kart w talonie. Gdy udało nam się pozbyć wszystkich kart z układu, osiągnęliśmy wygraną pierwszej klasy. Gdy w układzie pozostało tylko cztery karty (po jednej narożnej przy centrum w każdej grupie kart), osiągnęliśmy wygraną drugiej klasy. Gdy w układzie pozostało więcej niż cztery karty, pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 254 jesteśmy na początku gry. Z pierwszej grupy możemy usunąć dwie trójki (treflową i kierową), z drugiej grupy także dwie trójki, dwie dziesiątki oraz dwie wybrane spośród trzech czwórek (kierową i pikową lub pikową i treflową). Z trze-



ciej grupy możemy usunąć dwa asy i dwie dziesiątki, z czwartej grupy – dwie dziewiątki i dwie damy. Teraz zacieśniamy układ i uzupełniamy luki z talonu...

M O P

Pasjans opracowany przez Charlesa Jewela.

Wykładamy wszystkie karty w trzynastu kolumnach otwartych po osiem kart w kolumnie.

Celem gry jest uporządkowanie kart w układzie w pełne sekwencje malejące (od króla do asa) w poszczególnych kolorach.

Wolne do manipulacji są wszystkie dolne karty kolumn i dolne sekwencje kart. Można kłaść karty wolne jedna na drugą, lecz tylko o jedno oczko niższą na wyższą, niezależnie od koloru.

Przy przekładaniu z kolumny na kolumnę sekwencje przenoszone wolno rozdzielać. Nie wolno tylko rozdzielać dwu lub więcej kart w sekwencji, jeśli są w tym samym kolorze.

Gdy zwolni się kolumna, na wolne miejsce można położyć dowolną kartę wolną, sekwencję wolną lub jej część.

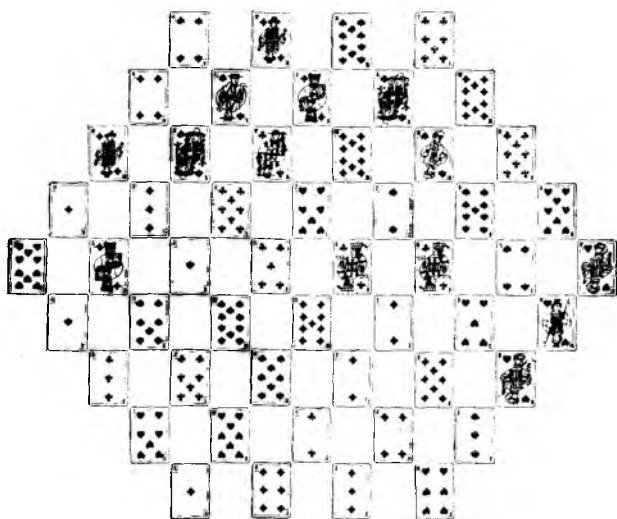
PIĄTKI

Wariant pasjansa „Monte Carlo” z jednej talii kart, opracowany przez Charlesa Jewela.

Wykładamy sześć rzędów po sześć kart otwartych (36 kart), reszta pozostaje w talonie.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z układu i z talonu.

Usuwanie kart z układu parami, zacieśnianie układu i wypełnianie luk w nim kartami z talonu odbywa się tak samo, jak przy stawianiu pasjansa „Monte Carlo”



Ryc. 255

ROBIN

Pasjans opracowany przez G. H. Lathama.

Wykładamy 52 karty odkryte w formie przedstawionej na ryc. 255.

Celem gry jest uwolnienie jednego asa i jednego króla w każdym z kolorów (są to karty bazowe) oraz ułożenie wszystkich kart z układu i z talonu kolorami w sekwencjach rosnących na asach do króli i malejących na królach do asów. Gdy w którymś momencie gry karty bazowe koloru zetkną się ze sobą (na przykład 8 pik na jednej bazie, 7 pik na drugiej), wolno karty bazowe przełożyć z asa bazowego na króla lub odwrotnie do dowolnej karty.

Wolne do manipulacji są te karty w układzie, które mają dwa lub więcej rogów wolnych, dostępnych z zewnątrz układu. Karty takie można oczywiście kłaść na karty bazowe.

Na te karty z układu, które mają jeden róg wolny, można kłaść inne karty wolne w tym samym kolorze, tworząc sekwencje pomocnicze rosnące lub malejące o jedno oczko. Sekwencje takie można przekładać na inne karty z jednym rogiem wolnym, lecz tylko w całości i po jednej karcie na odpowiednią, pasującą kartę wolną z jednym rogiem. Kart wolnych z jednym rogiem poruszać z układu nie można.

Z kartą w układzie, która nie ma ani jednego wolnego rogu, nie można zrobić nic.

W każdym momencie gry wolno kartami z talonu uzupełnić luki w układzie, kolejno rzędami od góry i zawsze przed przystąpieniem do kolejnych przełożeń wypełniając wszystkie luki w układzie.

Grę prowadzimy do wyczerpania kart z talonu. Gdy nie udało się wszystkich kart z układu zmieścić na kartach bazowych – pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 255 jesteśmy na początku gry. Możemy rozpocząć grę na przykład tak: 10 kier na W kier, zwolnione asy karo i pik układamy jako bazowe, K karo także jako bazowego...

BLOKADA

Celem gry jest uwolnienie jednego asa i jednego króla w każdym z kolorów (są to karty bazowe) oraz ułożenie na nich wszystkich kart kolorami w sekwencjach rosnących na asach do króli i malejących na królach do asów.

Wykładamy dziesięć kart odkrytych w rzędzie. Jeśli

są wśród nich jakieś karty bazowe, wyjmujemy je i układamy oddzielnie. Jeśli któreś z pozostałych kart pasują, układamy je na karty bazowe. Luki w rzędzie uzupełniamy znów do dziesięciu kart kartami z talonu od lewej do prawej i znów wyjmujemy karty bazowe i pasujące na nie. Postępujemy tak, dopóki w pierwszym rzędzie nie będzie leżało dziesięć kart nieużytecznych.

Teraz układamy drugi rząd kart odkrytych, także z dziesięciu kart. Karty pasujące na bazowe i ewentualnie dalsze bazowe wyjmujemy; wolne do wyjmowania są wszystkie karty zarówno pierwszego, jak drugiego wyłożonego rzędu. Możemy luki w układzie (w obydwu rzędach) uzupełnić w dowolnej chwili (po wyjęciu wszystkich kart pasujących lub wcześniej), pod jednym warunkiem: gdy raz zaczynamy uzupełniać luki w układzie, mamy obowiązek uzupełnić je wszystkie przed wyjęciem następnej karty na bazowe. Ta zasada obowiązuje do końca pasjansa.

Nie wolno przekładać kart z jednego rzędu do drugiego. Wolno karty bazowe, gdy kolory zetkną się ze sobą, przełożyć z asa na króla lub z króla na asa do dowolnej karty.

Gdy już wszystkie karty w dwu rzędach są nieużyteczne, układamy trzeci rząd kart odkrytych, także z dziesięciu kart. Teraz do wyjmowania z układu wolne są tylko karty w górnym (pierwszym) i dolnym (trzecim) rzędzie; karty środkowego rzędu są zablokowane. Aby można było potrzebną kartę ze środkowego rzędu wyjąć do bazy, musimy mieć do niej swobodny dostęp od dołu lub od góry (wyjąć z układu uprzednio, według zasad, kartę z pierwszego lub ostatniego rzędu w tej samej kolumnie).

Trzeci rząd uzupełniamy z talonu jak poprzednio, wypełniając oczywiście luki, które powstały w innych rzędach – zawsze kolejno od góry, od pierwszego rzędu.

Po wyłożeniu czwartego rzędu dziesięciu kart odkrytych zablokowane stają się karty w drugim i trzecim rzędzie – wolne do wyjmowania są zawsze tylko karty pierwszego i ostatniego rzędu układu. Pozostałe wolno wyjąć, jeśli jest do nich dostęp od dołu lub od góry (o głębokości, w miarę zwiększania się układu, coraz większej).

Grę prowadzimy do chwili wyczerpania się kart w talonie. Gdy karty w talonie wyczerpały się, układ zaś jest zablokowany, mamy prawo przeprowadzić jedno jedyne posunięcie ratunkowe.

Polega ono na wyjęciu z układu jednej, dowolnie wybranej karty i odłożeniu jej na bok. Staje się ona wolna do ułożenia i odblokowuje dwie inne (leżące bezpośrednio nad nią i pod nią w układzie), stwarzając do nich dostęp od wnętrza układu. Dostęp ten możemy wykorzystywać i rozszerzać, lecz tylko w kolumnie, nie w rzędzie. Kolejne karty, jeśli pasują, możemy umieszczać na kartach bazowych.

Gdy i wtedy nie uda się wszystkich kart układu łącznie z kartą ratunkową umieścić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

CESARZ

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie wszystkich kart kolorami rosnąco na asach do króli.

Wykładamy rzędem dziesięć paczek po trzy karty zakryte w każdej paczce (są to pakiety „zapieczętowane”). Poniżej układamy rząd dziesięciu kart otwartych, pomocniczych. Reszta kart pozostaje w talonie.

Wolne do manipulacji jest dziesięć kart pomocniczych; bazowe spośród nich można wyjąć, pasujące –

umieścić na bazowych; można także karty pomocnicze kłaść jedna na drugą, lecz tylko o jedno oczko niższą na wyższą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwona lub odwrotnie), budując w ten sposób kolumny pomocnicze.

Gdy tylko zwolni się miejsce pod którymś z zapieczętowanych pakietów, „odpieczętowujemy go”, tj. odkrywamy jego wierzchnią kartę, która staje się wolna do manipulacji. Gdy zejdzie do układu na którąś z kolumn pomocniczych lub jedną z kart bazowych, odkrywamy następną kartę pakietu.

Karty talonu przeglądamy po jednej, umieszczając je w układzie lub na kartach bazowych. Nieużyteczne karty z talonu składamy na stos otwarty. Wierzchnia karta tego stosu jest wolna do manipulacji.

Gdy wyczerpie się któryś z zapieczętowanych pakietów (gdy odsłoni się ostatnia jego karta), na tej karcie mamy prawo budować spośród kart wolnych kolumnę roboczą w dół, w kolorach alternatywnych. Gdy zwalnia się całkowicie miejsce po pakiecie, mamy prawo położyć na nie dowolną kartę wolną i na niej budować kolejną kolumnę roboczą.

Gdy wyczerpie się któraś z kolumn pomocniczych, zbudowanych na dziesięciu wyjściowych kartach odkrytych, na miejsca wolne nie mamy prawa niczego kłaść.

Karty wolne z kolumny na kolumnę wolno przekładać zawsze tylko po jednej.

Gdy wyczerpie się talon, odwracamy stos odkryty i odkrywamy pierwsze trzy jego karty – są to karty ostatniej rezerwy, wolne do manipulacji. Gdy pozbędziemy się jednej z nich lub więcej, dopełniamy karty ostatniej rezerwy z talonu znów do trzech.

Gdy żadnej z trzech kart ostatniej rezerwy nie możemy użyć do kolejnej kombinacji i ułożyć wszystkich kart na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

PASJANS PERSKI

Nazywany jest także „bezikiem”. Do stawiania tego pasjansa używa się dwu talii kart preferansowych (pi-kietowych) od asów do siódemek, tj. 64 kart.

Wykładamy wszystkie karty w ośmiu rzędach po osiem kart odkrytych, tworząc osiem kolumn kart.

Celem gry jest uwolnienie asów i wyłożenie na nich wszystkich kart w kolorach rosnąco, poczynając od siódemek.

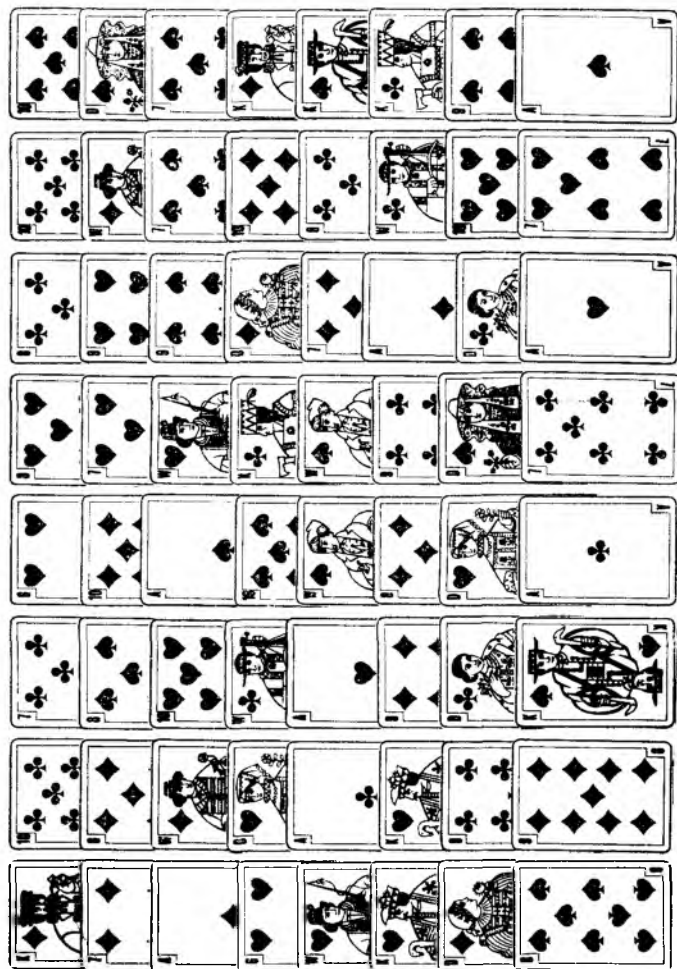
Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn. Możemy je kłaść na karty bazowe lub wzajemnie na siebie, lecz tylko młodszą o jedno oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i odwrotnie).

Gdy wyczerpie się któraś z kolumn, na wolne miejsce można położyć dowolną kartę wolną i na niej nadbudować nową kolumnę.

Gdy nie można niczego przełożyć, karty układu (poza ułożonymi już na kartach bazowych) zbieramy, tasujemy i rozkładamy powtórnie, znów w ośmiu rzędach; niektóre z kolumn końcowych tym razem mogą być krótsze.

Wolno postąpić tak jeszcze po raz trzeci. Gdy po trzecim rozłożeniu nie uda się wszystkich kart z układu umieścić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 256 jesteśmy na początku gry, którą możemy rozpocząć na przykład tak: A trefl, A kier, A pik na górę (bazowe), 7 kier i 7 trefl, na asy. D kier na K pik, 8 karo na 9 pik, W pik na D kier, 9 karo na 10 pik, 9 trefl na 10 kier, D trefl na K kier, A karo na górę (bazowy). 7 i 8 karo na górę, 9 karo na górę lub na 10 pik...

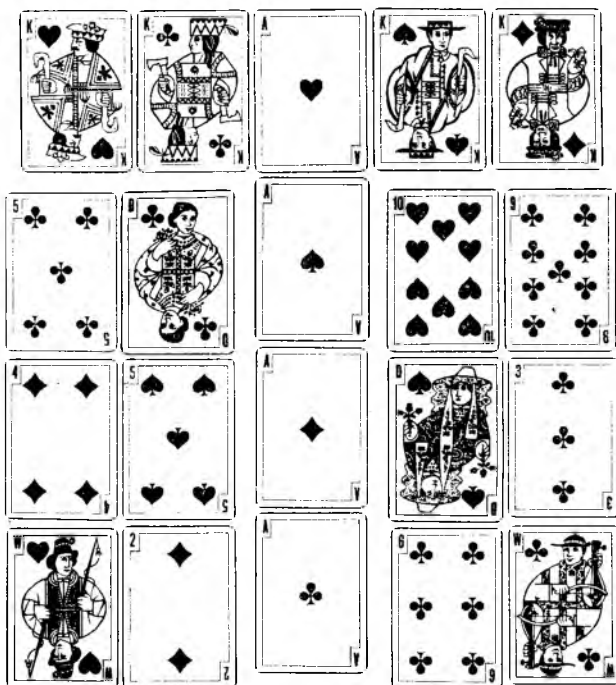


LITERAT

Celem gry jest uwolnienie jednego asa i jednego króla w każdym z kolorów (kart bazowych) i ułożenie wszystkich kart kolorami w sekwencjach rosnących na asach do króli i malejących na królach do asów.

Wykładamy cztery rzędy po pięć kart odkrytych w rzędzie.

Karty bazowe winny leżeć: asy w środkowej kolumnie układu, króle w pierwszym rzędzie układu po dwa z każdej strony kolumny asów w kształcie litery T (patrz ryc. 257).



Ryc. 257

Reszta kart pozostaje w talonie.

Jeśli wśród wyłożonych dwudziestu kart znajdują się jakieś asy lub króle na swoich miejscach – mamy szczęście. Jeśli znajdują się, ale na miejscach nie swoich, karty obce z miejsc właściwych usuwamy z układu na bok, umieszczając karty bazowe na zwolnionych w ten sposób miejscach właściwych.

Wolne do umieszczania na kartach bazowych są wszystkie karty pomocnicze (pod ramionami bazowej litery T) oraz karty boczne, usunięte z układu.

Gdy już niczego nie można umieścić na kartach bazowych, odkrywamy i układamy otwarte dwanaście kart z talonu (na karty pomocnicze lub na miejsca po nich pod ramionami litery T). W ten sposób tworzy się dwanaście stosów pomocniczych, których wierzchnie karty są wolne do umieszczenia na kartach bazowych.

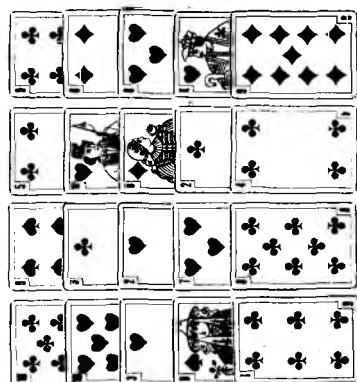
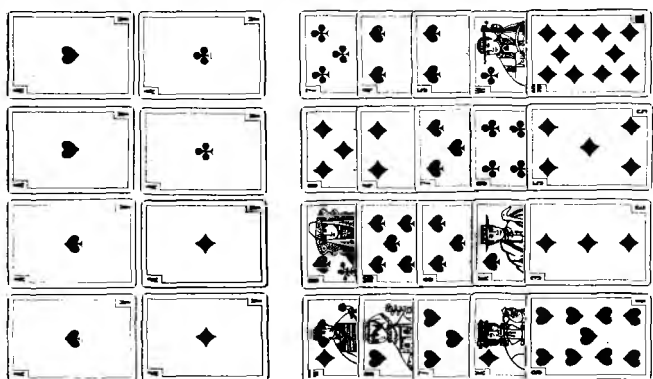
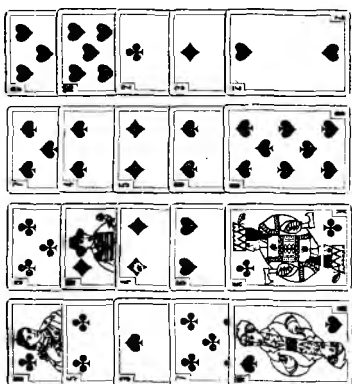
Gdy wyczerpały się karty z talonu i możliwości gry, zbieramy wszystkie karty boczne kolejno oraz kolejno odkryte stosy pomocnicze od ostatniego do pierwszego rzędami od prawej i nie tasując raz jeszcze wykładamy nowy talon.

Całą tę manipulację wolno powtórzyć po raz trzeci. Gdy wyczerpią się karty trzeciego talonu i nie udało się wszystkich kart układu zgromadzić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

PASJANS WIELKI

Wykładamy sześćdziesiąt kart w dwunastu kolumnach po pięć kart otwartych. Wszystkie asy z tych kart wyjmujemy (bazowe), natychmiast uzupełniając układ.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart kolorami rosnąco na asach do króli.



Jeśli w pierwszym układzie są wyłożone dwa króle tego samego koloru, jednego z nich wyjmujemy i wkładamy pod spód talonu w rękę, natychmiast uzupełniając brak.

Wolne do manipulacji są wszystkie dolne karty kolumn – można je kłaść na karty bazowe i wzajemnie na siebie, lecz tylko młodszą o jedno oczko na starszą w tym samym kolorze.

Gdy wyczerpie się któraś z kolumn, wolne miejsce można zappełnić kartą z talonu.

Karty z talonu przeglądamy po jednej. Są one wolne do manipulacji. Karty nieużyteczne składamy przed sobą w stosie otwartym. Wierzchnia karta tego stosu jest wolna do manipulacji.

Gdy wyczerpią się karty w talonie, odwracamy stos otwarty i talon przeglądamy po raz drugi.

Talon wolno przeglądać i używać z niego kart, jeśli pasują, czterokrotnie. Gdy po raz czwarty przejrzymy talon i nie uda się wszystkich kart zgromadzić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 258 jesteśmy na początku gry, w szczęśliwym układzie, pojawiły się bowiem już wszystkie asy bazowe.

Grę możemy rozpocząć od położenia 2 kier na asa i 9 karo, którą kładziemy na 10 karo; nie mając już nic więcej do zrobienia odsłaniamy pierwszą kartę talonu...

DUŻY FORTEPIAN

Zwany także pasjansem dyplomatycznym.

Wykładamy karty w dziesięciu kolumnach: w pierwszej kolumnie dziewięć zakrytych i jedną odkrytą, w drugiej kolumnie osiem zakrytych i jedną odkrytą, dalej po jednej karcie mniej w kolumnie z ostatnią kartą kolumny

odkrytą, aż do ostatniej kolumny – jednej karty odkrytej. Reszta kart pozostaje w talonie.

Celem gry jest uwolnienie ośmiu asów bazowych i ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach do króli.

Wszystkie zasady gry – jak w pasjansie „mały fortepian”.

Gdy wyczerpią się karty w talonie i pasjans jeszcze nie wyszedł, mamy do dyspozycji posunięcie ratunkowe: odwracamy stos otwarty i trzy jego wierzchnie karty odsłaniamy – są to karty ostatniej rezerwy, wolne do manipulacji. Gdy pozbedziemy się jednej lub więcej z nich, uzupełniamy ostatnią rezerwę, znów do trzech kart.

Gdy żadnej z trzech kart ostatniej rezerwy nie możemy użyć do kombinacji i pozbyć się wszystkich kart z układu na karty bazowe, pasjans nie wyszedł.

W A Ż

Wykładamy osiem kolumn kart odkrytych po osiem kart w kolumnie (64 karty). Reszta kart pozostaje w talonie.

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie na nich wszystkich kart kolorami rosnąco do króli.

Jeśli w pierwszym rzędzie wykładanych kart jest as lub asy, mamy prawo przed wyłożeniem reszty kart wyjąć je jako karty bazowe. Braki w rzędzie uzupełniamy natychmiast. Wszystkie inne asy (z dalszych rzędów) pozostają w układzie aż do ich uwolnienia.

Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn. Można je kłaść na karty bazowe i wzajemnie na siebie, lecz tylko o jedno oczko młodszą na starszą niezależnie od koloru. Więcej niż jedną kartę można przenosić z kolumny na kolumnę tylko w pełnych sekwencjach (wszystkie karty kolejne).

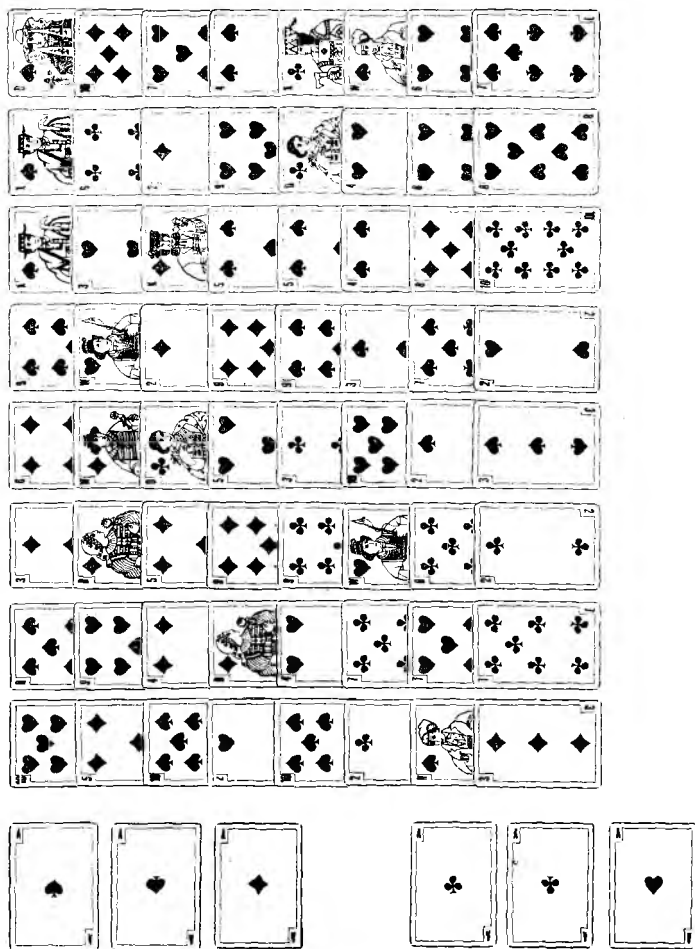


Рис. 259

Karty z bazowych (wyłożone już na asy) mogą wracać do układu i do gry, jeśli jest to możliwe i potrzebne.

Gdy wyczerpie się któraś z kolumn, na wolne miejsce można położyć dowolną kartę lub sekwencję spośród wolnych.

Karty z talonu odsłaniamy po jednej i każdą z nich kolejno umieszczamy jako ostatnią kartę pierwszej kolumny. W ten sposób staje się ona kolumną zazwyczaj najtrudniejszą do rozładowania i najdłuższą („węzeł”).

Grę prowadzimy do wyczerpania kart z talonu. Gdy nie uda się wszystkich kart z układu ułożyć na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 259 jesteśmy na początku gry w bardzo dobrej sytuacji (w pierwszym rzędzie ujawniło się aż sześć asów bazowych). Możemy kontynuować grę na przykład tak: 2 kier i 2 trefl na górę, 7 pik na 8 kier, 6 pik na 7 pik, 10 trefl na W pik, 7 trefl na 8 karo...

ŚWIĘTA HELENA

Pasjans zwany także pajakiem. Ta układanka karciana była ulubionym pasjansem Franklina D. Roosevelta.

Wykładamy w rzędzie dziesięć kart zakrytych, następnie w kolejnych rzędach dalsze dziesięć zakrytych i dalsze dziesięć, tworząc dziesięć kolumn kart zakrytych po trzy karty w kolumnie. Kolejne dziesięć kart (czwarte w każdej kolumnie) wykładamy odkryte.

Celem gry jest uporządkowanie kart w układzie w pełne sekwencje malejące (od króla do asa) niezależnie od koloru i usuwanie tych sekwencji dla pozbycia się wszystkich kart z układu.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty odkryte. Gdy w toku manipulacji odsłoniemy kartę zakrytą, odkrywamy ją i włączamy do gry.

Karty wolne można kłaść jedna na drugą tylko niższą o jedno oczko na wyższą, niezależnie od koloru. Z kolumny na kolumnę można przenosić więcej niż jedną kartę, zarówno w pełnym układzie sekwencji (wszystkie karty kolejne), jak też częściowo, gdy jest to potrzebne.

Gdy zwolni się któraś z kolumn, na wolne miejsce można położyć dowolną kartę, dowolną wolną sekwencję lub jej część z innej kolumny.

Gdy nie można już wykonać żadnych manipulacji, odkrywamy kolejne dziesięć kart z talonu i kładziemy je odkryte jako dolne karty wszystkich kolejnych kolumn.

Gdy w jakimś momencie gry wytworzy się wolna do manipulacji pełna sekwencja (od króla do asa), usuwamy ją z układu.

Grę prowadzimy do wyczerpania kart z talonu (w ostatnim zagranu w talonie będzie nie dziesięć, lecz tylko cztery karty).

Gdy wyczerpały się karty talonu, nie udało się zaś wszystkich kart uporządkować w sekwencje i usunąć z układu, pasjans nie wyszedł.

GROBOWIEC NAPOLEONA

Wykładamy cztery pakiety kart zakrytych po jedenaście kart w każdym; odwracamy pakiety, ujawniając w ten sposób spodnie ich karty i układamy je w kształt kwadratu. Będą to „ściany grobowca”.

Następnie zdejmujemy po jednej odkryte karty ze ścian i kładziemy je obok na zewnątrz kwadratu; będą to karty robocze.

Odkryte jest teraz w układzie osiem kart. Jeśli wśród nich jest jeden lub więcej króli różnych kolorów, zdejmujemy je i układamy ukośnie w narożnikach kwadratu – są to karty bazowe. Reszta kart pozostaje w zakrytym talonie.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart kolorami mając na królach do asów; na asy należy znowu położyć króle i drugą sekwencję malejącą do asów w tym samym kolorze.

Wolne do manipulacji są wszystkie karty odkryte w układzie – można kłaść je na karty bazowe. Po ułożeniu na kartę bazową którejs z kart ścian ujawnia się wolna do manipulacji następna karta danej ściany.

Gdy wyczerpią się karty którejs ze ścian, wolnego miejsca nie zapełniamy niczym.

Na zewnętrzne karty czworoboku (robocze) można kłaść kartę o jedno oczko wyższą w tym samym kolorze (utworzone w ten sposób stosy schodzą kolejno na karty bazowe).

Gdy zwolni się któryś z asów, kładziemy go w centrum czworoboku między ścianami i możemy nań zabudowywać sekwencję rosnącą w kolorze spośród kart wolnych. I te sekwencje schodzą kolejno na karty bazowe. Gdy zwolni się miejsce w centrum, kładziemy na nie następnego wolnego asa z układu. Na asy (poza centralnymi i bazowymi) nie wolno kłaść żadnych innych kart. Na króle (poza bazowymi) nie wolno kłaść żadnych innych kart.

Wykładamy odkryte pięć kart z talonu, pasujące włączamy do układu (na karty pomocnicze, bazowe lub do centrum). Następnie wykładamy kolejne pięć kart z talonu, tworząc przed sobą pięć stosów kart z talonu, odkrytych. Wierzchnie karty tych stosów są wolne do manipulacji.

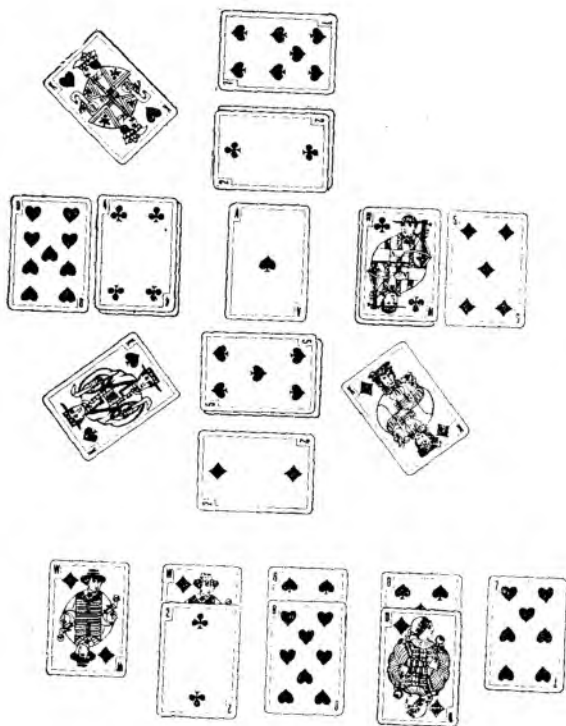
Gdy wyczerpią się karty w talonie, odkryte stosy zbieramy od ostatniego do pierwszego, odwracamy i bez tasowania jako nowy talon wykładamy – tym razem po cztery karty, na cztery stosy otwarte.

Całą tę manipulację powtarzamy, wykładając karty

z talonu na trzy, na dwa, a następnie na jeden stos otwarty.

Gdy po ostatnim wyłożeniu kart z talonu na jeden stos nie udało się wszystkich kart układu i talonu umieścić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 260 jesteśmy w pierwszym etapie gry. 5 pik, 4 trefl, 2 pik i W trefl to wierzchnie karty ściany grobowca. Ujawniły się trzy króle bazowe (poza treflowym), ale nie leży na nich jeszcze ani jedna karta. Kartami pomocniczymi są 2 karo, 9 kier, 7 pik i 5 karo.



Ryc. 260

Talon jest wykładany po pięć stosów otwartych, a więc po raz pierwszy. Następny ruch w grze: D i W karo ze stosów otwartych idą na bazowego K karo. Zwolnioną spod D karo 8 pik kładziemy na pomocniczą 7 pik. Kolejny ruch: wyłożenie pięciu następnych odkrytych kart z talonu.

WIELKI PAGANINI

Wariant pasjansa Potockiego, opracowany przez Charlesa Jewela.

Wykładamy osiem rzędów po trzynaście kart odkrytych w rzędzie.

Wycinamy z układu jednego, dowolnie wybranego asa i umieszczamy go jako pierwszą kartę jednego dowolnie wybranego rzędu.

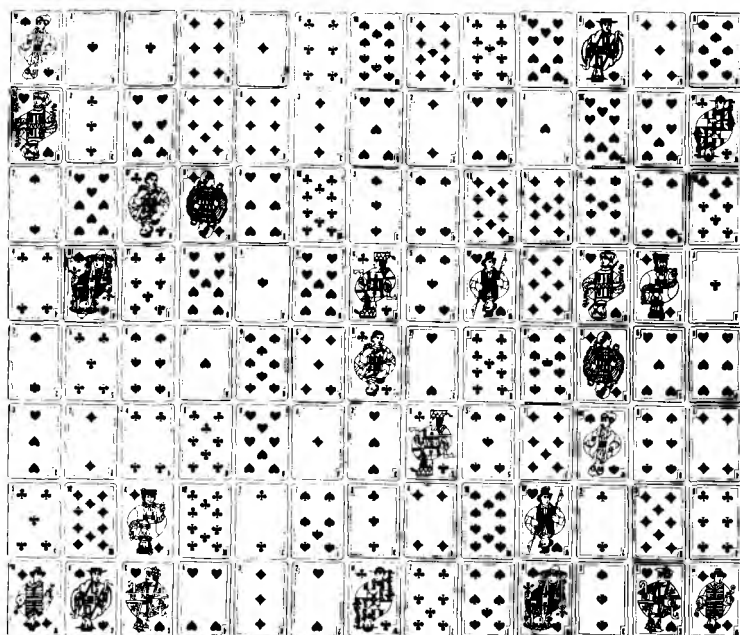
Na wolne miejsce (po asie) można położyć kartę o jedno oczko starszą i w kolorze karty po lewej stronie wolnego miejsca. Na kolejne miejsce zwolnione – podobnie.

Porządkujemy w ten sposób układ, dopóki wolne miejsce nie pojawi się za którymś z króli (na to miejsce nie możemy już położyć żadnej karty). Gdy zwolni się pierwsze miejsce w którymś z rzędów, i na nie nie możemy położyć niczego.

Następnie wycinamy z układu i umieszczamy w jednym, dowolnym z rzędów jako pierwszą kartę następnego asa. Wolne pierwsze miejsce w rzędzie może wówczas, jeśli jest za asem, zostać wypełnione dwójką w danym kolorze.

Porządkujemy układ w ten sposób aż do chwili wyjęcia z niego w kolejności ostatniego asa.

W toku gry mogą ujawnić się w układzie dwa lub więcej wolnych miejsc do manipulacji, możemy je wykorzystać według zasad przekładania kart.



Ryc. 261

Gdy po wyłożeniu ósmego asa nie uda się całego układu uporządkować w kolorach rosnąco za asami, pasjans nie wyszedł.

W wariacie ułatwionym można raz lub nawet dwa razy tasować karty nie umieszczone w układzie, postępując według zasad „pasjansa Potockiego”, którego wariantem jest „wielki Paganini”.

W sytuacji przedstawionej na ryc. 261 jesteśmy na początku gry, po wyłożeniu kart.

A pik (z czwartego rzędu) układamy jako pierwszą kartę trzeciego rzędu – w ten sposób 2 pik jest już na miejscu. Gramy: 10 kier (górną) za 9 kier, 10 trefl (górną) za 9 trefl, 7 kier (drugą w drugim rzędzie) za

■, W kier (dolny) za 10 kier, W pik (z pierwszego rzędu) a 10 pik. Na wolne pierwsze miejsce kładziemy drugiego A pik z tegoż rzędu, uzyskując za nim miejsce na 2 i 3 pik, a więc w perspektywie dwa wolne miejsca w układzie do manipulacji...

PAJĄK

Nazywany także węzem.

Wykładamy z kart cztery asy i cztery króle we wszystkich kolorach jako karty bazowe w dwu kolumnach obok siebie, asy po lewej, króle po prawej.

Celem gry jest ułożenie wszystkich kart kolorami rosnąco na asach do króli, malejąco na królach do asów.

Karty wykładamy otwarte w cyklach po dwanaście kart. Zaczynamy od lewego górnego brzegu „tułowia pająka” (grupy kart bazowych) – tu leżą dwie karty, następnie cztery pionowo równolegle po lewej obok kart bazowych, następnie znów dwie pod dolnym brzegiem „tułowia” i znów cztery pionowo w górę po prawej równolegle obok asów bazowych.

Karty rozkładamy po jednej w koło, w kierunku ruchu wskazówek zegara. Po wyłożeniu pierwszego cyklu dwunastu kart mamy prawo, jeśli pasują, położyć na karty bazowe jedną lub więcej kart z dolnego i górnego brzegu „tułowia” (spośród czterech kart). Mamy także prawo, jeśli pasują, położyć na karty bazowe jedną lub więcej kart z prawego i lewego brzegu „tułowia”, z tym jednak ograniczeniem, iż karty te muszą znajdować się na poziomie kart bazowych (w tym samym rzędzie). Jeśli karty pasujące na bazowe leżą na innym poziomie (w innym rzędzie niż dana karta bazowa), nie wolno ich ruszyć.

Po zakończeniu manipulacji rozkładamy drugi cykl dwunastu kart otwartych, kładąc je na uprzednio ułożone karty pierwszego cyklu lub na miejsca wolne po nich, tworząc w ten sposób dwanaście kolumn pomocniczych. Wszystkie karty tych kolumn winny być widoczne; dolne do połowy przykrywają górne.

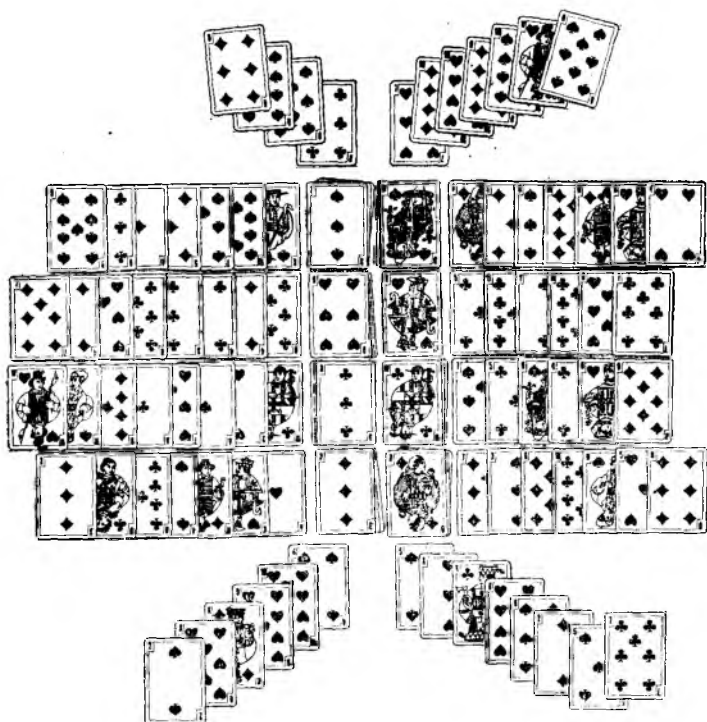
Po ułożeniu drugiego cyklu znów możemy umieścić pasujące karty na bazowych, następnie wykładamy dalsze cykle, po zakończeniu wykładania każdego z nich karty dostępne i pasujące umieszczając na bazowych. W ten sposób wykładamy wszystkie karty. Dwanaście kolumn pomocniczych będzie różnej długości, najwyżej po osiem kart w kolumnie.

Teraz wolne do manipulacji są wszystkie zewnętrzne (ostatnie) karty kolumn pomocniczych. Można kłaść je na karty bazowe oraz na siebie wzajemnie, niższą o jedno oczko na wyższą lub wyższą na niższą w tym samym kolorze, budując na kartach pomocniczych sekwencje w kolorach. Kierunek tych sekwencji może się w każdej chwili zmienić (przykładowo: 6, 7, 8, 7, 6). Kolory łączą się „na okrągło” (3, 2, A, K, D)

Gdy wyczerpie się jedna z kolumn pomocniczych, na wolne miejsce można umieścić dowolnego (wolnego) króla lub asa, ale tylko króla lub asa, i na nich nadbudowywać kolumnę.

Z kolumny na kolumnę karty przenosić można zawsze tylko po jednej. Gdy zaistnieją możliwości przełożenia kart bazowych z jednej bazy na drugą (z asów na króle lub odwrotnie), wolno je wykorzystać.

Gdy wyczerpaliliśmy wszystkie możliwe kombinacje i pasjans nie wyszedł, zbieramy karty kolumn pomocniczych, poczynając od ostatniej i kończąc na pierwszej i bez tasowania odwracamy je; powstały w ten sposób nowy talon raz jeszcze rozkładamy w cyklach po dwanaście kart według uprzednich zasad.



Ryc. 262

Jeśli po wyłożeniu drugiego talonu nie uda się wszystkich kart ułożyć zgromadzić na kartach bazowych, pasjans nie wyszedł.

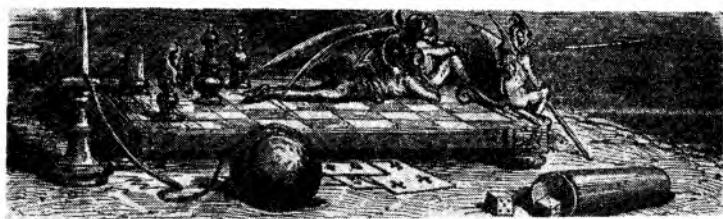
W sytuacji przedstawionej na ryc. 262 jesteśmy w toku gry, na kartach bazowych zgromadziło się już trochę kolejnych kart – na A pik do 3, na A kier – do 6, na A trefl – do 3, na A karo – do 3, na K pik – D, na K trefl – do W, na K karo – D; tylko K kier leży jeszcze sam.

Kontynuujemy grę: 7 karo, 6 karo (w lewym górnym ogu), 4 karo i 7 kier na górę, 6 pik na 7, 4 kier na 5,

D kier na górę, W i 10 karo na górę, W kier, W pik 9 i 8 karo na górę, 8 trefl na 7 trefl (dolną prawą), druga 7 trefl na tę 8. 8 kier i 10 trefl na górę. 2 trefl na A trefl, 3 trefl na 2. 4 trefl i 9 trefl na górę. 4 karo na 3, 8 trefl na 5 trefl na górę. 9 pik na 8 pik, 6 trefl na górę. 7 i 8 trefl na górę (rosnąco), 7 trefl na górę (malejąco). A karo na jedno z dwu miejsc wolnych, 5 karo na górę. 7 pik na 6. 10, 9, 8, 7, 6 pik na górę (malejąco), 6 pik na górę (rosnąco). 7, 6, 5, 5 i 3 karo na górę (malejąco), 5 pik na górę malejąco, 2 i A karowy na górę, 9 kier na górę rosnąco. D kier na W kier, 4 trefl na 3, D pik na K, 5 trefl na 4, 6 pik na 7. K trefl na wolne miejsce, D trefl nań, 9 trefl i 4 pik na górę rosnąco. W karo na D, D i W kier na K, 9 pik i 8 pik na 10. 6 trefl na górę malejąco, reszta trefli na górę malejąco, 3 kier na 4. Od 5 do 10 pik na górę rosnąco.

Gdy w tej sytuacji zbierzemy kolumny pomocnicze, poczynając od ostatniej z nich, tj. D i K pik, i rozłożymy talon powtórnie, pasjans musi wyjść.

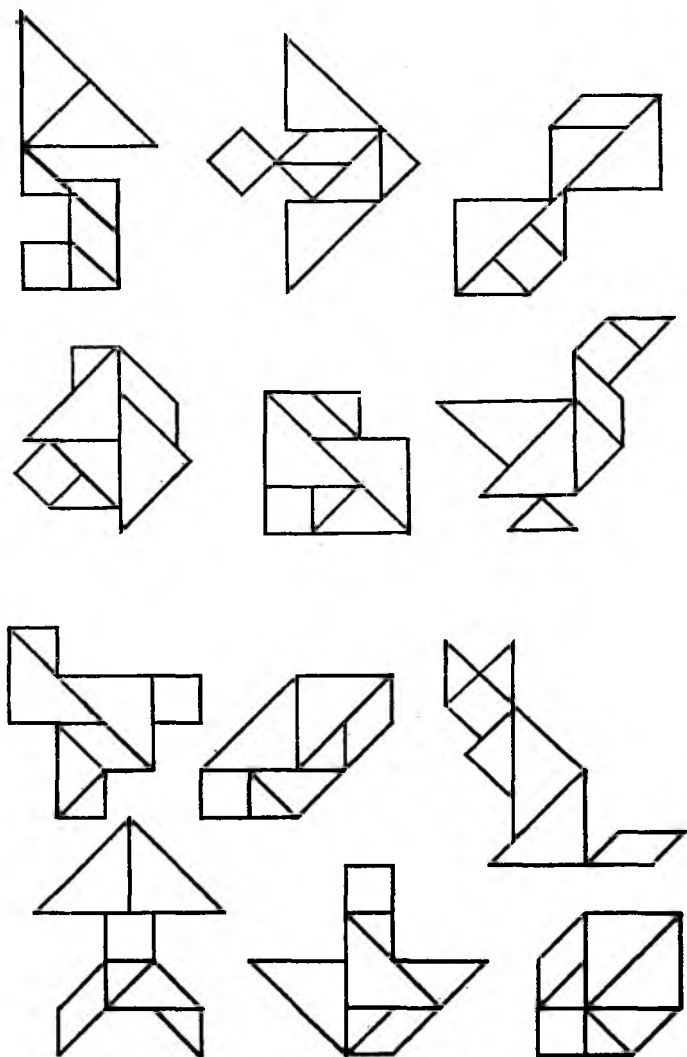
Symbole gry. Rysunek Gustawa Doré.



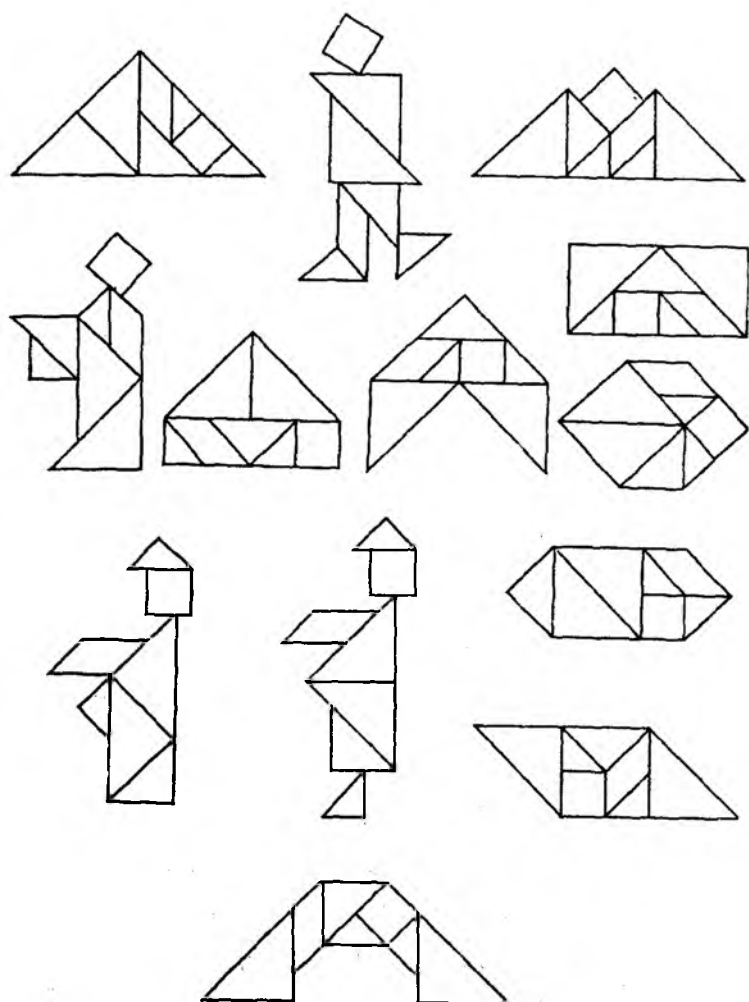
ROZWIĄZANIA NIEKTÓRYCH ZADAŃ



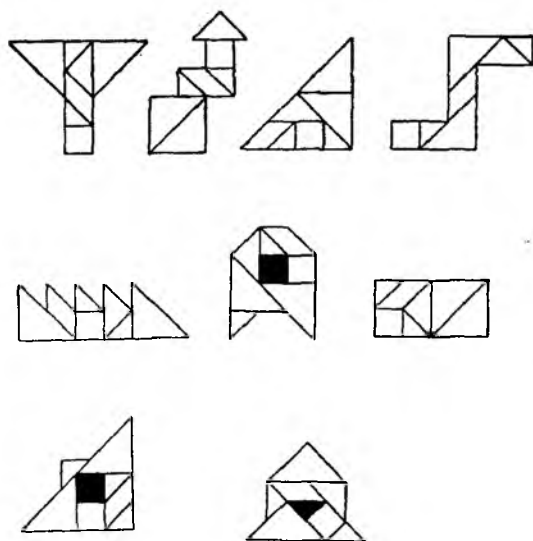
ROZWIĄZANIA UKŁADÓW TANGRAMU



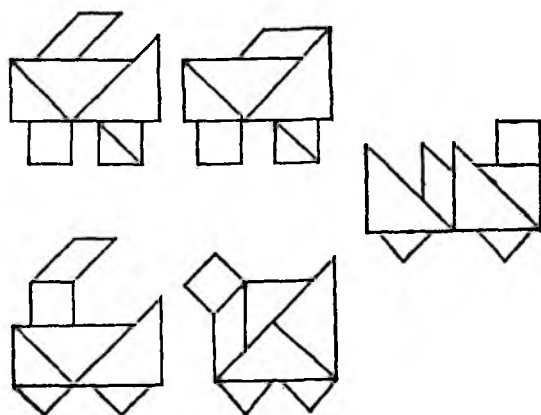
Rozwiązanie ryc. 178



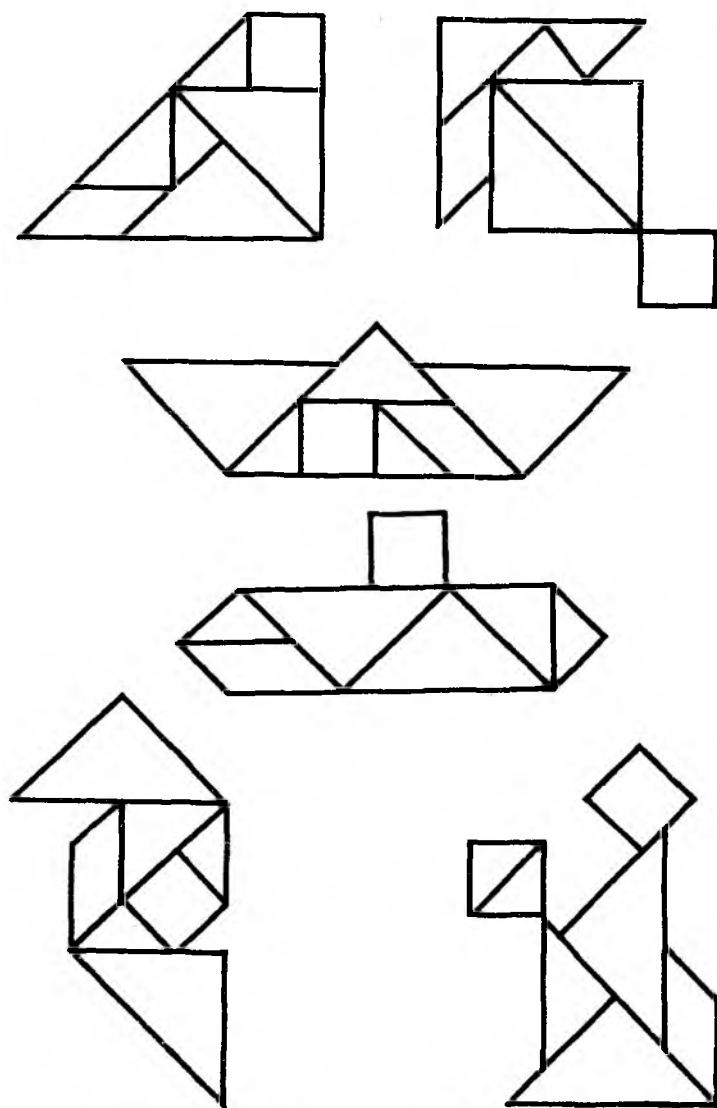
Rozwiązanie ryc. 179



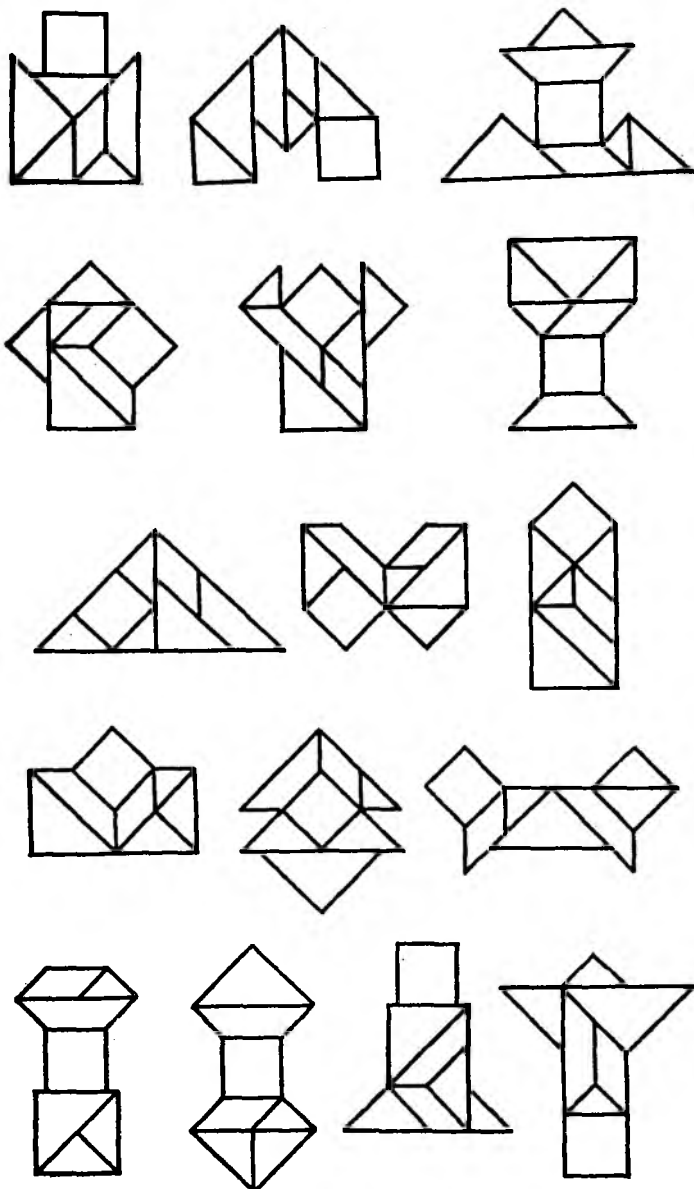
Rozwiązanie ryc. 180



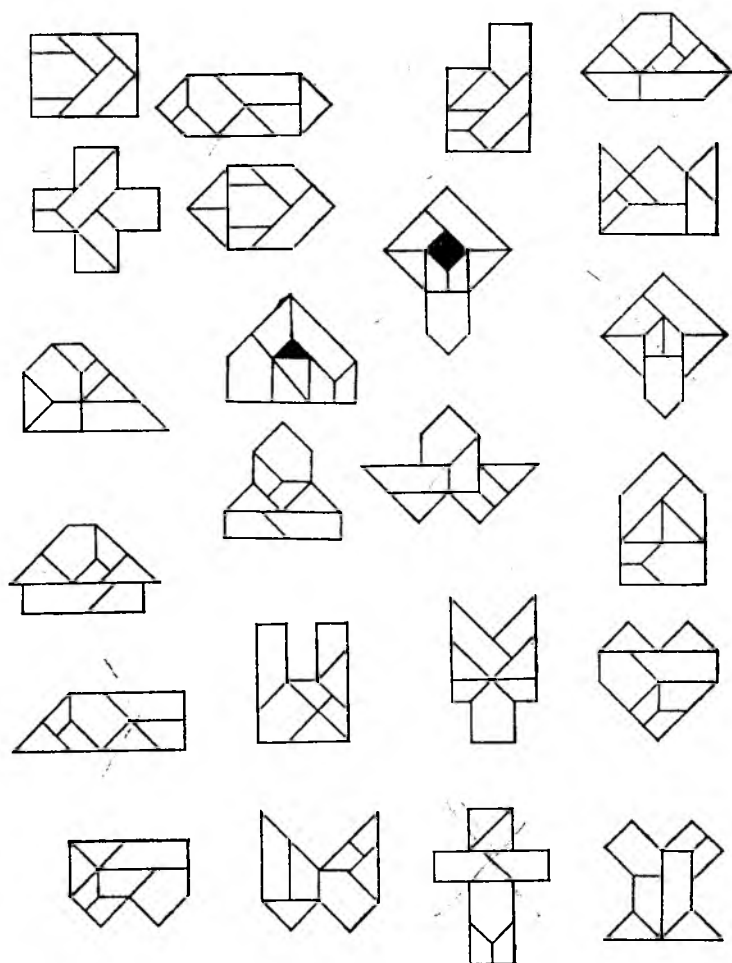
Rozwiązanie ryc. 181



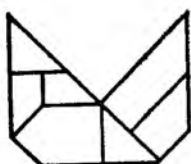
Rozwiązanie ryc. 182



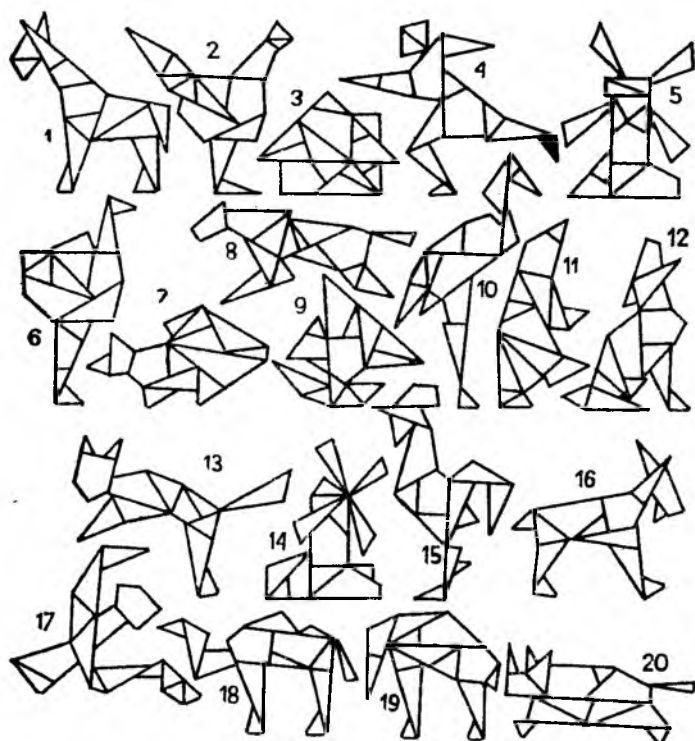
Rozwiązanie ryc. 195



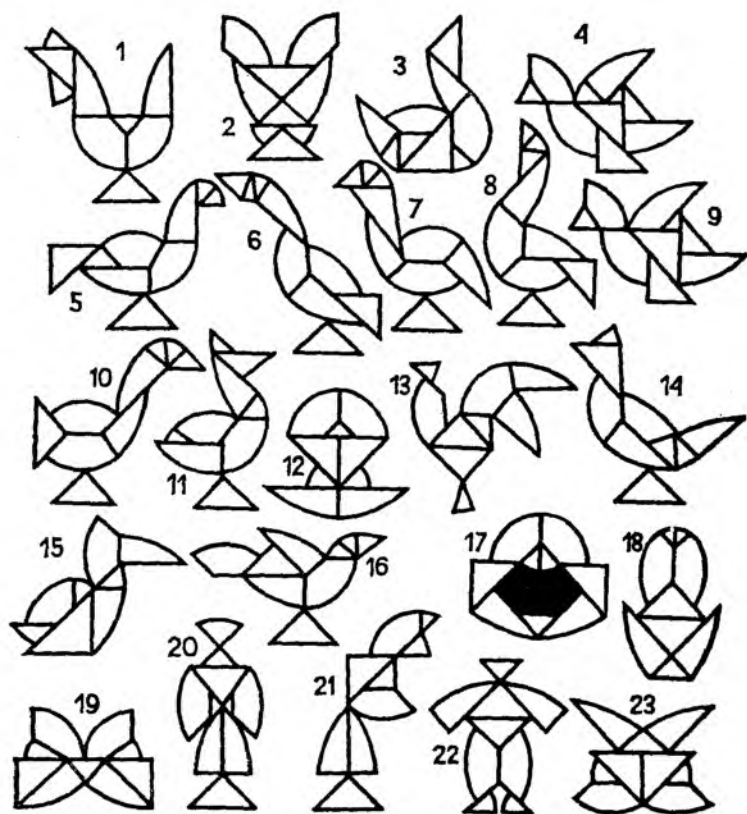
Rozwiązanie ryc. 196



Rozwiązanie ryc. 197

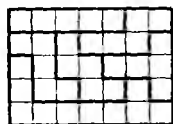
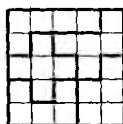
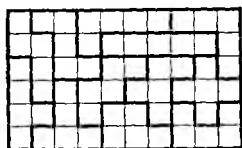
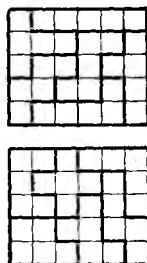
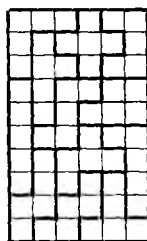
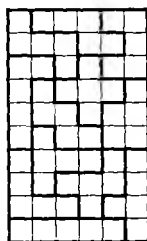
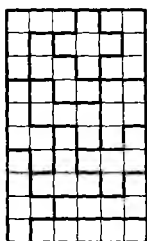
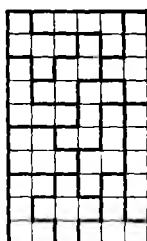
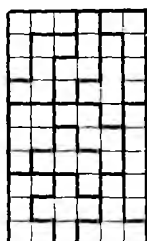
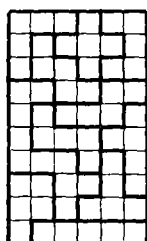
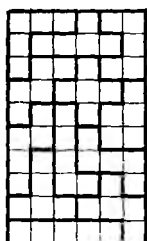


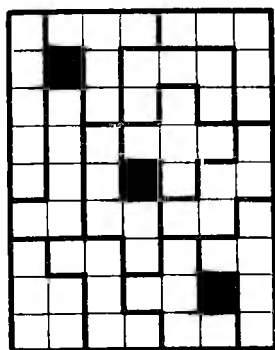
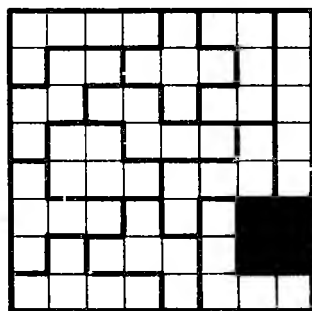
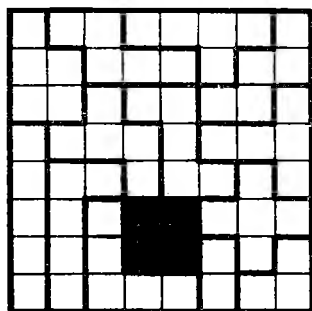
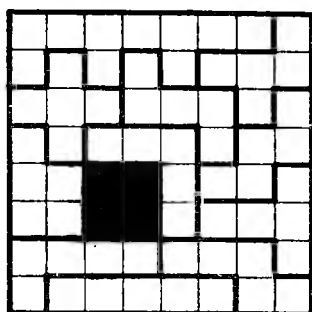
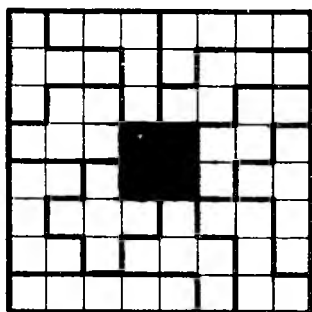
Rozwiązanie ryc. 198

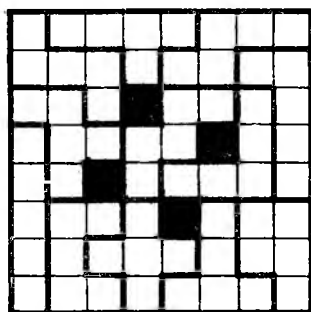
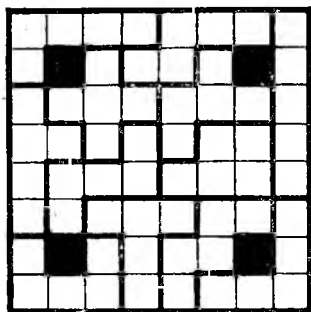
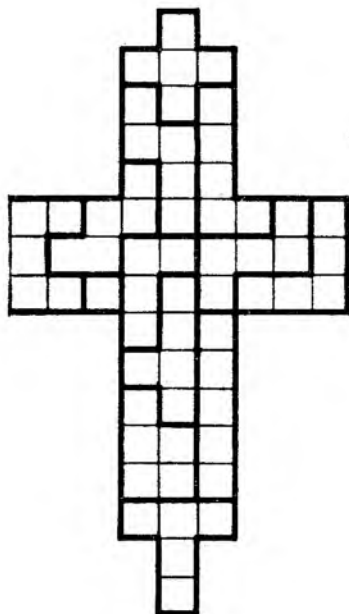
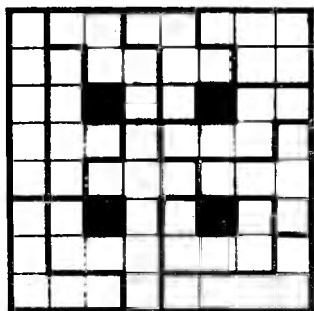
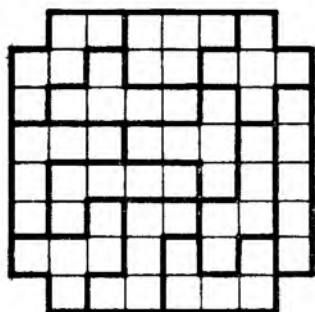


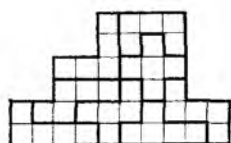
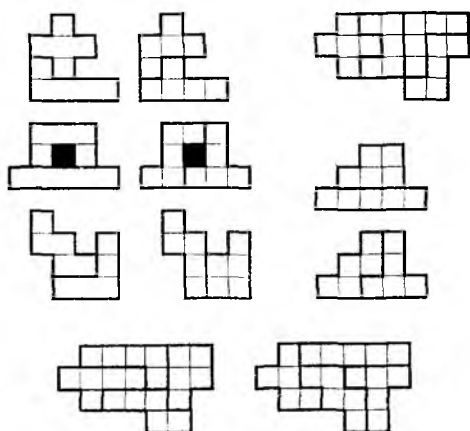
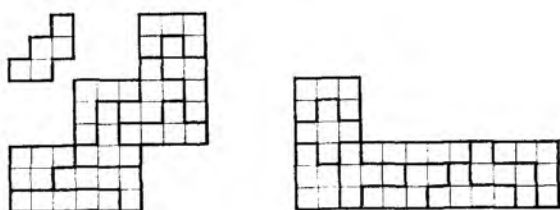
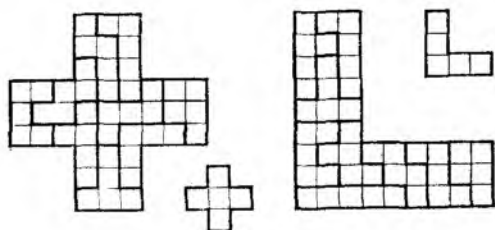
Rozwiązanie ryc. 199

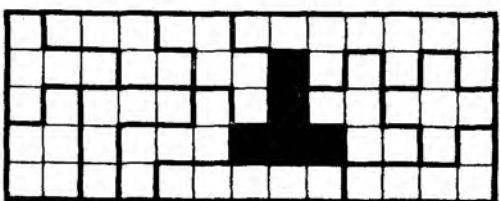
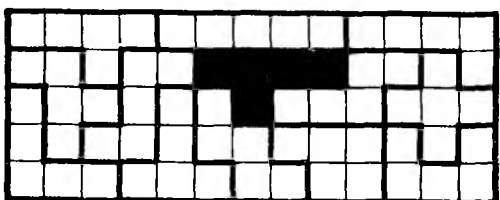
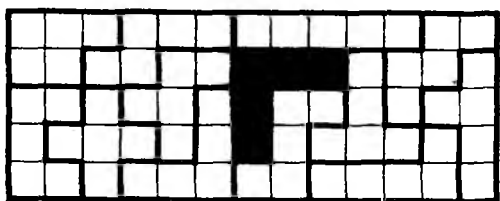
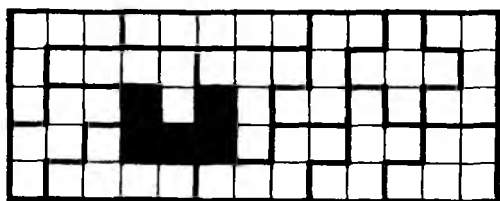
ROZWIĄZANIE NIEKTÓRYCH ZADAŃ PENTOMINA



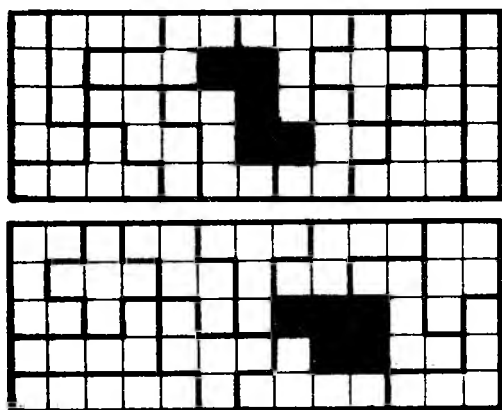






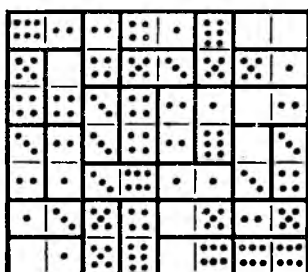
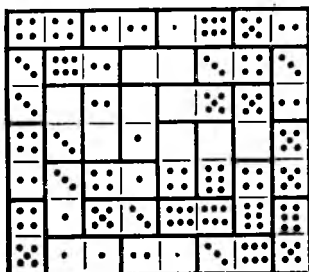
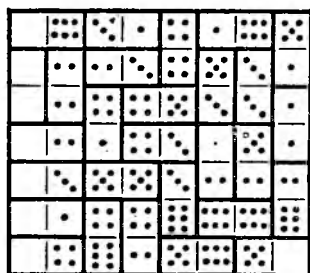
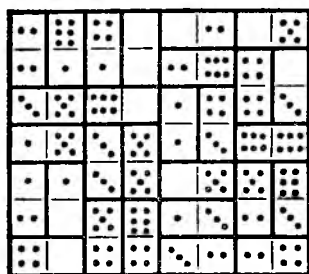


Ryc. 209



Ryc. 209a

ROZWIĄZANIA UKŁADÓW KWADRYLI



ROZWIĄZANIA UKŁADÓW DOMO - SOLO

5	5	5	3	3	3
1	6	6	6	6	6
1	5	5	5	1	6
1	3	6	3	1	6
1	1	3	3	1	1

1	1	1	3	3	3
5	5	6	3	1	1
1	6	6	3	1	1
1	6	5	3	1	1
1	6	5	3	1	1

1	1	1	3	3	3
1	6	6	6	6	6
1	3	3	3	6	6
1	1	1	1	6	6
6	6	6	6	6	6



Karta do gry z talii „kart logicznych” Tomasza Murnera, profesora Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie w XVI wieku; wariant opracowany przez Tussanusa du Bray w Paryżu w 1629 roku.

KSIĄŻKI O GRACH

Niniejsza bibliografia zawiera książki, z których większości korzystałem przy opracowaniu zaśad i przepisów poszczególnych gier. Niektóre z tych wydawnictw są rzadkie, wiele jednak można znaleźć w ogólnie dostępnych bibliotekach.

„Przewodnik gier” zawiera tylko podstawowe zasady wybranych gier, w podanych niżej książkach zainteresowany Czytelnik może znaleźć dokładniejsze i bardziej szczegółowe wskazówki taktyczne i strategiczne, a także przykłady rozgrywek i partii różnych gier karcianych i planszowych, jak również liczne i wypróbowane warianty gier, szczególnie dawnych, które w „Przewodniku gier” pominąłem.

Ta bibliografia nie jest oczywiście pełna, nie obejmuje nawet wszystkich książek na te tematy wydanych tylko po polsku, mam jednak nadzieję, iż szczególnym miłośnikom gier pomoże w ich uprawianiu i pozwoli samodzielnie już odnaleźć zasady i przepisy wielu gier, które z różnych przyczyn pominąłem.

Niniejsza bibliografia podzielona jest na części. Pierwsza z nich, najbardziej obszerna, zawiera wydawnictwa i opracowania ogólne, zbiory przepisów wielu różnych gier, zarówno karcianych, jak planszowych. W innych częściach zgrupowane są książki dotyczące tylko poszczególnych gier lub rodzajów gier.

Wiele z tych książek wydawano wielokrotnie; nie zawsze podaję datę pierwszego wydania, lecz tego z wydań, z którego korzystałem. Często — co jest brakiem bibliografii, którego nie udało się uniknąć — książki o grach wydawane były anonimowo, przez nieznanych wydawców i bez podania roku wydania.

Książki ogólne

Abbott Robert, Abbott's new card games. Stein and Day Publishers. New York, 1963.

Academie Universelle des Jeux. Amsterdam, 1756 i liczne wydania późniejsze.

Adamski Walerian. Młynek, halma, wilczek. Księgarnia Św. Wojciecha. Poznań, 1918.

Alleau René. Dictionnaire de jeux. Edition Tchou. Paris, 1965.

Alversleben L. von. Handbuch der Gesellschaftsspiele. Weimar, 1889.

Ambros Josef. Spielbuch. Wien, 1900.

Anderson Doris. Encyclopedia of games. 1954.

Anton Friedrich, Enzyklopädie der Spiele. Otto Wigand Verlag, Leipzig, 1889.

Aquarius. Spanish games at cards. Frederic C. Mathieson and sons. London, 1890.

Arbeiter Bruno i Ruhnke W. Brettspiele. Potsdam, 1937.

Aveline Claude. Le code des jeux. Hachette. Paris, 1961.

Barański Franciszek. Rozrywki i gry umysłowe. Lwów, 1931.

Barr Stephen. A miscellany of puzzles mathematical and otherwise. Thomas Y. Crowell Company. New York, 1965.

Becc de Fouquieres L. Les jeux des anciens. Paris, 1869.

Bell Richard C. Board and table games from many civilizations. t. I – Oxford–London, 1960; t. II – Oxford–London 1969.

Bilz Ewald. Ewi-Spiele, 1920.

Blachetta Walter. Bunkerspiele. Widukind Verlag. Berlin, 1940.

Blachetta Walter. Das grosse Spielmagazin. Klinghammer Verlag. Berlin, 1942.

Böttcher Paul. Spielbuch für die arbeitende Jugend. Leipzig, 1909.

Bolberg Nikołaj. Igrы i razwleczenja. Moskwa, 1935.

Boussac Jean. Encyclopedie des jeux des cartes. Librairie Ernst Kolb. Paris.

Boyer Joseph i Parton Vera R. Les jeux des dames non-orthodoxes et autres jeux à pions. Nakładem autorów. Paris, 1956.

Boyer Joseph. Les jeux d'echecs non-orthodoxes. Nakładem autora. Paris, 1951.

Boyer Joseph. Nouveaux jeux d'echecs non-orthodoxes. Nakładem autora. Paris, 1954.

Brodac Karol. Hry z kamenky. Praha, 1948.

Braun Franz. Spielkarten und Kartenspiele. Fackelträger Verlag. Hannover, 1966.

Brooke Maxey. Fun for the money. Puzzles and games with coins.

Charles Scribner's Sons. New York, 1963.

Busch A. Das grosse Gesellschaftsspielbuch. Berlin, 1896.

Cassino C. Taschenbuch der Gesellschaftsspiele. Berlin, 1888.

Cavendish. Round games at games at cards. Thomas de la Rue and Company. London, 1875.

Cäsar Julius. Najnowszy almanach dla grających w karty. Wrocław, 1821.

Choney E. D. Social games, a collection of thirty one games with cards. Lee and Shepard. New York, 1961.

Chytil Zdenek. Stolní společenské hry. Praha, 1961.

Clidiere Martin. Le guide Marabout des jeux de société. Gerard et Company. Verviers, 1968.

Culbertson Ely. Culbertson's Hoyle. The Greystone Press. New York, 1950.

Culin Stewart. Chinese games with dice and dominoes. Washington, 1907.

Culin Stewart. Games of the North American Indians. Washington, 1907.

Culin Stewart. Games of the Orient. Charles E. Tuttle Company, Rutland, Vermont, 1958.

Czkanikow I. N. 500 gier i zabaw.

Der allezeit fertige Brettspieler. Wien, 1829.

Dietze Rudolf. Was spielen wir? Verlag Tribüne. Berlin Treptow, 1966.

Domoriad A. P. Matematyčeskije igry i razwlečenija. Gosudarstwennoje izdatielstwo fiziko-matematyczeskoj literatury. Moskwa, 1961.

Falkener Edward. Games ancient and oriental and how to play them. Dover Publications. New York, 1892.

Featherstone Donald. Advanced war games. Stanley Paul and Company. London, 1968.

First Josef. Hry pro mladež a dospěle. Praha, 1946.

Forster R. F. Complete Hoyle, an encyclopedia of games. New York, 1907.

Forster R. F. Encyclopedia of games. F. A. Stokes. New York, 1897.

Gardner Martin. Mathematical puzzles and diversions. Penguin Books. London, 1956.

- Gardner Martin. More mathematical puzzles and diversions. Penguin Books. London, 1966.
- Gemme Alice. Traditional games. London, 1894.
- Gerver Frans. Le guide Marabout des tous les jeux de cartes. Gerard et Company. Verviers, 1966.
- Gibson H. P. The official rules of card games. Cincinnati, 1942.
- Glasgall Henryk. Skarbnica gier i zabaw towarzyskich i pokojowych dla każdego wieku i stanu. Spółka Nakładowa „Odrodzenie”. Lwów, 1936.
- Glonegger Erwin. Spiel mit. Otto Maier Verlag. Ravensburg, 1965.
- Gołębiowski Łukasz. Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym lub niektórych tylko prowincjach. Nakład autora, druk N. Glücksberga. Warszawa, 1831.
- Gorys E. Ich spiele Schach und 20 weiteren Brettspiele. Fackelbücherei.
- Goöck Roland. Das grosse Buch der Spiele. 1000 Spiele für jung und alt. C. Bertelsmann Verlag. Gütersloh, 1964.
- Goöck Roland. Freude am Kartenspiel. C. Bertelsmann Verlag. Gütersloh, 1967.
- Griaule M. Jeux dogons. Paris, 1938.
- Griaule M. Jeux et divertissements abyssins. Paris, 1935.
- Hagemann C. Spiele der Völker. Berlin, 1919.
- Hahn Alban von. Buch der Spiele. Verlag Otto Spanner. Leipzig, 1909.
- Harbin E. O. Games of many nations. Abingdon Press. New York, 1955.
- Heim Elisabeth. Gesellschaftsspiele für jung und alt.
- Heimerau E. Spielbuch für Erwachsene. 1953.
- Hummel Siegbert. Games of the Tibetans. Helsinki, 1963.
- Isler Arnold. Von den Spielen des Gargantua. Rene Simmen. Zürich, 1965.
- Jelinek Antonin. Male Carlo. Společenské hry. Mlada Fronta. Praha, 1968.
- Jeux et sports-encyclopedia de la Pleiade. Red. Roger Callois. Gallimard. Paris, 1967.
- Jovialista Janus. Gesellschaftsspiele.
- Kamerad, spiel mit. Bildgut Verlag. Essen, 1940.
- Konstam Kenneth. Card games for two. The English University Press Limited. London, 1967.
- Kordiomskij B. A. Matematyčeskaja smiekałka. Izdatielstwo Nauka, Moskwa, 1965.

- Kozłowski Karol. Zbiór zabaw, gier i rozrywek dla młodzieży. 1870.
- Kraitchik M. Mathematical recreations. Dover Publications. New York, 1942.
- Kropiwoda Hermine. Schreib- und Würfelspiele. Lehrmeister Bücherei. Albrecht Philler Verlag. Minden, 1955.
- Lange Ernst. Das Grosse Buch der Kartenspiele. Berlin.
- Lasker Emanuel. Brettspiele de Völker. August Scherl. Berlin, 1931.
- Lasker Emanuel. Das verständige Kartenspiel. August Scherl. Berlin, 1929.
- Löw Hans. 20 verschiedene Kartenspiele. Adalbert Pechan Verlag. Wien, 1957.
- Lucas Klare. Spiele mit Zahlen. Wien, 1960.
- Minskij E. Pionierskaja igrotieka. Izdatielstwo Molodoja Gwardija. Moskwa, 1966.
- Mitis Caesar. Allerlei Brettspiele. Ravensburg, 1901.
- Morehead Albert H. i Mott-Smith Geoffrey. Hoyle's rules of games. Signet Key Books. New York, 1968.
- Morehead Albert H. The pocket book of games. Pocket Books Incorporated. New York, 1944.
- Mouliards T. de. Grande encyclopedie des jeux. Paris, 1840.
- Murray H. J. R. History of board games other than chess. Clarendon Press. Oxford, 1952.
- Müller-Alfeld Theodor. Kartenspiele. Ullstein Bücher. Frankfurt, 1963.
- North Arthur C. 101 games to make and play. B. T. Batsford. London, 1943.
- Oppenheim Max. Der Djerid und das Djeridspiel. Verlag Asia Major. Leipzig, 1927.
- Owidski Juliusz i Serafinowicz Ryszard. Gry, zabaw, quizy. Wydawnictwo Iskry, Warszawa, 1965.
- Pallat Peter. Spielbuch für grosse Leute. Berlin, 1957.
- Pardon Georges Frederick. The card player. George Reutledge and sons, London, 1862.
- P. E. 100 zabaw dla wszystkich. Mała Biblioteka Jeńca Wojennego. Genewa, 1943.
- Phillips Hubert. The PAN book of card games. PAN Books Limited. London, 1967.

Phillips Hubert. The Penguin Hoyle. Penguin Books. London, 1948.

Pick John Barclay. The Phoenix dictionary of games. Phoenix House. London, 1954.

Pole William. The handbook of games. George Bell and sons. London, 1890.

Popular games of cards. Russell and Morgan. Cincinnati, 1889.

Posert V. Deutsche, französische und englische Kartenspiele. Quedlinburg, 1873.

Przewodnik zabaw. Opis 70 gier towarzyskich bieganych, siedzących, ustnych i pisanych, dla młodzieży i dorosłych. Warszawa, 1868.

Rauch Else von. Das grosse Buch der Gesellschaftsspiele.

Reschauer Heinz. Spielbuch. 1940.

Rębowski Czesław. Gry umysłowe, loteryjne i zręcznościowe w świetlicy.

Richter W. Spiele der Griechen und Römern. Leipzig, 1887.

Rittchen. Mongol köjür, le jeu des cartes mongol. Societas Orientalis. Helsinki, 1958.

Roberts Charles. Card games up-to-date. W. Foulsham and Company. London.

Root William S. Fun with games of rummy. US Playing Card Company. Cincinnati, 1963.

Rościszewski Mieczysław. Jak się bawić w towarzystwie. Nakładem Wilhelma Zukerkandla. Lwów—Złoczów.

Rüger Bruno. Du bist dran. 42 Spiele am Tisch. Friedrich Hoffmeister. Leipzig, 1962.

Rüger Bruno. Rätsel, Jux und Zauberei. Henschelverlag. Berlin, 1966.

Scheller Thilo. Deutsches Spielhandbuch. Voggenreiter Verlag. Bad Godesberg, 1958.

Schindler R. Spiele aus alten Zeiten. Atlantis Zwergenbücher, 1964.

Schinkel Helmuth. Proletarisches Spielbuch. Verlag der Jugendinternationale. Berlin, 1931.

Schwalbacher Spielkartei. Wiesbaden, 1963.

Seymour R. The compleat gamester. London, 1734.

Sheinwold Alfred. 101 best card games for children. Sterling Publishing Company. New York, 1956.

Smith Horatio. Festivals, games and amusements ancient and modern. Henry Colburn and Richard Bentley. London, 1831.

Sperling Walter. *Schöne Spiele*. Paulus Verlag. Recklinghausen, 1954.

Sputnik zatiejnika. *Wojennoje izdatielstwo ministierstwa oborony ZSRR*. Moskwa, 1966.

Stabenow Albert. *Ausgewählte Kartenspiele*. Philip Reclam Verlag. Leipzig, 1910.

Stary Gracz (Stanisław Koziatulski). *Gry w karty dawniejsze i nowe*. S. Orgelbrand i synowie. Warszawa, 1888.

Strutt J. *The sports and pastimes of the people of England*. 1845.

Stypianka Irena. *Bawmy się w domu. Przepisy gier i zabaw towarzyskich*. Księgarnia Świętego Wojciecha. Poznań, 1935.

Szczegodzińska Lucyna. *Gry i zabawy towarzyskie*. Wydawnictwo Związkowe CRZZ. Warszawa, 1968.

Thalberg F. von. *Der perfekte Kartenspieler*. Berlin.

The book of sports and games. British Encyclopedia.

The Standard Hoyle. Mutual Book Company. Boston, 1906.

Tromholt Sophus. *Streichholzspiele, Denksport und Kurzweil*. Otto Spanner Verlag. Leipzig.

Trumpf Peter. *Alte und neue Kartenspiele*. Otto Maier Verlag. Ravensburg, 1961.

Trumpf Peter. *Kartenspiele und Spielkarten*. Wilhelm Heyne Verlag. München, 1966.

Trumps. *The American Hoyle or gentleman's handbook of games*. Dick and Fitzgerald. New York, 1904.

Vuillier Georges. *Plaisirs et jeux depuis des origines*. Paris, 1900.

Weiss Max. *Die beliebtesten und interessantesten Brettspiele*. Mühlhausen, 1918.

Weryho Maria. *Gry i zabawy towarzyskie w pokoju oraz na wolnem powietrzu*. M. Arct. Warszawa, 1900.

White Mary. *The book of games with directions how to play them*. Charles Scribner's Sons. New York, 1898.

Whitehouse F.R.B. *Table games of Georgian and Victorian days*. 1951.

Wilkendorf Dieter i Hannschild Peter. *Spiel mit, rate mit*. Verlag Neues Leben. Berlin, 1964.

Wilsman Aloys. *Heitere Jagd auf Fragezeichen*. Nürnberg, 1942.

Wood Clement i Goddard Gloria. *The complete book of games*. Garden City Books. New York, 1940.

Wytrawny Gracz. Gry w karty polskie i obce. Ch.I. Rosenwein. Warszawa, 1906.

Zbiór przystojnych rozrywek, czyli sposoby uczciwe i uciészne do przystojnego rozweselenia umysłu. Wilno, 1804.

Zbiór rozmaitych zabaw w posiedzeniach.

Beziki

Camden. Royal game of bezique. Goodall. London, 1872.

Cavendish. Pocket guide to bezique. Thomas de la Rue. London, 1888.

Brydż

Accurti Hugo. Brydż — system Accurti. Lwów, 1937.

Bukowski Jerzy i Pleszczyński Stefan. Brydż. Sport i Turystyka. Warszawa, 1957.

Culbertson Ely. Brydż. Rozgrywka. M. Arct. Warszawa, 1937.

Culbertson Ely. Jak grać w brydża. M. Arct. Warszawa, 1934.

Dunn Archibald. Bridge and how to play it. George Reutledge and sons. London, 1904.

Elwell J.B. Bridge. Its principles and rules of play. Charles Scribners sons. New York, 1904.

Goren Charles. Contract bridge. Licytacja na punkty. Sport i Turystyka. Warszawa, 1958.

Jędrzejewski Krzysztof. Grajmy w brydża sportowego. Polski Związek Brydża Sportowego. Warszawa, 1966.

Kaiser Claire. Bridge, das Spiel der guten Gesellschaft. Verlag für Kunst und Wissenschaft Albert Otto Paul. Leipzig, 1914.

Kozietulski Stanisław. Brydż. Drukarnia Państwowa PATA. Poznań, 1937.

Sapieha J. Brydż-plafon. L. Bogusławski. Warszawa, 1933.

Seifert Bogumił. Brydż nowoczesny. Iskry. Warszawa, 1959.

Seifert Bogumił. Czwarty do brydża. Wydawnictwo Ruch. Warszawa, 1957.

Versini Georges. Dictionnaire du bridge. Presses Universitaires de France. Paris, 1968.

Zadora-Przyłęcki K. Brydż. Krótki opis gry. Sport i Turystyka. Warszawa, 1959.

Cribbage

Dick William B. The handbook of cribbage. Dick and Fitzgerald. New York, 1885.

Walker George. Cribbage made easy. Dick and Fitzgerald. New York.

Domino

The people's domino book. John Long and Company. London. Wasilewskije M. i N. Igra w domino. O. Wolf. Moskwa, 1914.

Go

Dueball Felix. Das Go-Spiel. Lehrmeister-Bücherei. Albrecht Philler Verlag. Minden, 1953.

Fukumensi Mihori. The Japanese game of go. Tokyo, 1939.

Kambayshi Haruko. Go game for beginners. Japan Publications Trading Company. Tokyo, 1967.

Korschelt Oskar. Das japanisch-chinesische Spiel Go, ein Concurrent des Schach. Yokohama, 1881.

Lasker Emanuel. Go and go-moku, the oriental board games. Dover Publications. New York, 1960.

Marseilfe Walter. Das Go-Spiel. Otto Maier Verlag. Ravensburg, 1966.

Pecorini D. i Tong-Shu. The game of wei-ki. Longmans. London, 1929.

Pfaundler Leopold. Das chinesisch-japanische Go-Spiel, eine systematische Darstellung und Anleitung zum Spielen desselben. Teubner. Leipzig, 1908.

Rüger Bruno. Das Go-Spiel, Lehrbuch zur Erlernung des ältesten Brettspieles. Julius Klinkhardt Verlag. Leipzig, 1941.

Sakata. Modern Joseki and Fuseki. Ishi Press. California, 1967.

Segoe Kensaku. Go proverbs illustrated. Nihon Kiin Chuokaikan. Tokyo, 1962.

Smith Arthur. The game of go. Charles E. Tuttle Company. New York, 1908.

Takagawa Kaku. The vital points of go. Nihon Kiin Chuokaikan. Tokyo, 1965.

Gry dla samotnych, łamigłówki i pasjanse

Bell Richard C. Tangram teasers. Corbitt and Hunter Limited. Newcastle, 1965.

Bendler Marga (Pia Geduld). Das Wirklich brauchbare Buch der Patienzen. Rudolph'sche Verlagsbuchhandlung. Dresden 1938.

Bergholt Ernest. New book of patience games. G. Routledge and Sons. London, 1915.

Cato Otto. Brettspiele für Einen. Reclam Verlag. Leipzig, 1915.

Cato Otto. Patienzen. Philip Reclam Junior. Leipzig. 1921.

Cato Otto. Unterhaltungsspiele für Einen. Reclam Verlag. Leipzig, 1915.

Cavendish. Patience games. Thomas de la Rue and Company. London, 1890.

Cynk Bolesław. Competitive patience games. John Baker. London, 1966.

Dalton Basil. The complete patience book. Pan Books Limited. London, 1964.

Dawson Lawrence Hawkins. Selected patience games. W.D. and H.O. Wills. London, 1933.

E. Zet. Zbiór pasjansów. W. Zukerkandel. Łódź, 1929.

Golomb Solomon W. Polyominoes. London, George Allen and Unwin, 1965.

Grant P. Francis. Patience. Geoffrey Bles. London, 1947.

Gudenus Hugo. Zweihundert Napoleon-Patienzen. J. U. Kern's Verlag.

Hannstein Ella von. Twenty patience games. Simpkin, Marshall and Co. London, 1908.

Hervey George F. Card games for one. English Universities Press Limited. London, 1965.

Jones Mary Whitmore. ABC of patience. Henry J. Drane. London, 1908.

King Tom. Thirty one patience games. W. Foulsham and Co. London, 1927.

Kühne Hermann. Patienzen. Otto Maier Verlag. Ravensburg, 1966.

Lanczar R. A. Pasjanse. M. Arct. Warszawa, 1935.

Lewis Angelo John. Selected patience games. C. Goodall and son. London, 1916.

Morehead Albert, Mott-Smith Geoffrey. Complete book of patience. Faber and Faber. London, 1950.

Morton Laurence. *The Bazaar book of patience. Exchange and mart.* London, 1927.

Merz Max. *Die Patience.* Siegfried Cronbach. Berlin, 1886.

Pasjanse, czyli zabawy w karty tak dla pojedynczych osób, jak i dla towarzystwa. Nakładem Juliusza Wildta. Kraków, 1881.

Pracki Jan. *Nowe łamigłówki towarzyskie dla starszych i dzieci.* A. Bukaty. Warszawa, 1932.

Samotnik z Podlasia (Bolesław Londyński). *Sto pasjansów, podręcznik dla amatorów układanek.* Maurycy Orgelbrand. Warszawa, 1899.

Stanley Bernard. *Forty patience games.* Universal Publications. London, 1964.

Stypianka Irena. *Siedemdziesiąt siedem najciekawszych pasjansów.* Księgarnia Świętego Wojciecha. Poznań, 1935.

Tabart. *Games of patience.* Thomas de la Rue and Company. London, 1921.

Unger Franz. *Wir legen Patienzen.* Verlag Adalbert Pechan. Wien, 1961.

Weiss Max. *Einsiedler und Geduldspiele.* Mühlhausen, 1917.

Whitemore Jones. *Games of patience for one or more players.* London, 1904.

Willy Hermann. *Das grosse Buch der Patienzen.* Hugo Steinitz. Berlin, 1914.

Zabierzowska Edyta. *45 pasjansów.* Sport i Turystyka. Warszawa, 1957.

Zezina (Madame). *Les reussites.* Editions Bornemann. Paris, 1966.

Kanasta

Rebour G. *La canasta, regles officielles.* Editions Bornemann. Paris.

Kierki

Foster R. F. *On hearts.* Frederick A. Stokes. New York, 1895.

The game of hearts. United States Plying Card Company. Cincinnati, 1900.

Krzyżanka

Orleans Jacob. How to win at scrabble. London, 1955.

Młynek

Kolb Andreas. Lehrbüchlein des Mühlespiels. Leipzig, 1920.

Pikieta

Ulmann S. Illustriertes Wiener Piquetbuch. A. Hartlebens Verlag. Wien, Pest, Leipzig.

Skat

Biersach L. Skat pointers, rules and regulations. Freeport, 1903.

Buhle K. Allgemeine deutsche Skatordnung. Ernst Keil's Nachfolger. Leipzig.

Hertefeld A. Illustriertes Skatbuch. J.U. Kern's Verlag.

Krischbach Günther, Lisker Rolf, Benner Hans Heinrich. Das Skatbuch für Anfänger und Fortgeschrittene. Verlag Tribüne. Berlin, 1968.

Kortjohn Henry. The game of skat, its origin, history and development. J. W. Steele and Company. St. Louis, 1903.

Rakoczy Jan. Tylko dla szkaciorzy. Wydawnictwo Śląsk. Katowice, 1957.

Spielregelbüchlein mit Skatordnung. VEB Altenburger Spielkartenfabrik. Altenburg, 1967.

Thoenen Karl. Skat, Tarock und andere Kartenspiele. Rudolph'sche Verlagsbuchhandlung. Dresden.

Szachy

Czarnecki Tadeusz. ABC szachisty. Sport i Turystyka. Warszawa, 1967.

Czarnecki Tadeusz. Nauka gry w szachy. Czytelnik. Warszawa, 1950.

Czarnecki Tadeusz. Podręcznik instruktora szachowego. Sport i Turystyka. Warszawa, 1955.

- Czarnecki Tadeusz. Szach i mat. Czytelnik. Warszawa, 1953.
- Czarnecki Tadeusz. Tajemnice Caissy. Podręcznik szachowy. Iskry. Warszawa, 1959.
- Kodeks szachowy. Sport i Turystyka. Warszawa, 1957.
- Majzelis L. i Judowicz M. Podręcznik gry w szachy. Sport i Turystyka. Warszawa, 1954.
- Panow W. Szachy, podręcznik dla początkujących. Książka i Wiedza. Warszawa, 1952.
- Plaster Kazimierz. Gramy w szachy. Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza. Warszawa, 1954.
- Szydler A. Wydawnictwa szachowe w Polsce. Gabinet Metodyczny Pałacu Młodzieży imienia Bolesława Bieruta. Stalinogród, 1956.

Tryktrak

- Boyden E.C. The new backgammon. London, 1930.
- Murray H.J.R. The medieval games of tables. Oxford, 1941.
- Richard W. L. The complete backgammon. 1938.

Warcaby

- Chiland H. Regles du jeu de dames. Editions Bornemann. Paris.
- Kiecki L. Mistrzowska gra w warcaby podług Lisenki, Miszyńska, Kukryjewa i Lewinerów. Warszawa, 1932.
- Kowriżkin A. Kombinacji na stokletocznój doskie. Izdatielstwo Fizkultura i Sport. Moskwa, 1963.
- Kuperman L. Szaszki na stokletocznój doskie. Izdatielstwo Zdorowje. Kijów, 1967.
- Kuperman L. Taktika w stokletocznych szaszkach. Izdatielstwo Fizkultura i Sport. Moskwa, 1967.
- Mozier I. Szaszecznyje okonczanija. Fizkultura i Sport. Moskwa, 1963.
- Sidlin A. M. Jak nauczyć się grać w warcaby. Sport i Turystyka. Warszawa, 1954.

Wari

- Culin Stewart. Mancala. Washington, 1896.

Wist

Ames Fisher. A practical guide to whist. Charles Scribners Sons. New York, 1901.

Aquarius (L.D.) Jackson). Advanced whist. Chapman and Hall. London, 1884.

Cavendish. Pocket guide to whist. Thomas de la Rue. London, 1886.

Cavendish. Pocket rules for leading at whist. Thomas de la Rue. London, 1885.

Cavendish. The laws and principles of whist. Thomas de la Rue. London, 1879.

Filozofia i zasady wista. Wilno, 1838.

Green Robert Frederik. Solo whist. Frederick A. Stokes Company, 1891.

Judge Frederick. The game of duo-whist. London, 1911.

Morgan H.F. The whist player's guide. Marcus Ward and Company. London, 1881.

Nichols S. C. Whist at a glance. 1902.

Pettes G. W. American whist illustrated. Houghton, Mifflin and Company. Boston, New York, 1890.

Pole William. The theory of. the modern scientific game of whist. Longmans Green and Company. London, 1901.

Przepisy dokładne gry wista. Wilhelm Bogumił Korn. Wrocław, 1815.

Solo, the greatest American game. US-Printing Company. Cincinnati, 1891.

Wilks Abraham S. How to play solo-whist. Chatto and Windus. London, 1888.

INDEKS GIER WZMIANKOWANYCH I OBJAŚNIONYCH

Nazwy gier, których zasady i przepisy są zawarte
w „Przewodniku gier”, wydrukowano wersalikami
(dużymi literami). Inne gry, zawarte w indeksie, zo-
stały w tekście wzmiankowane.

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| A cey-deucey — 15 | ashtapada — 83 |
| ad elta stelpur — 25 | ASTAR — 40 |
| adi — 167 | ath thalatha dris — 26 |
| adjito — 167 | atouts tous — 271 |
| aghadagha — 167 | atsa — 26 |
| agila — 167 | ATUTOWIEC — 317 |
| agjoug — 167 | atuty swoje — 317 |
| AGON — 109 | awithlaknannai kolowis — 44 |
| agsinnoninka — 167 | ayoayo — 167 |
| akidada — 26 | azige — 167 |
| a la poule pikiet — 225 | |
| ALBERT KRÓL — 485 | B ackgammon — 15 |
| ALDONA — 492 | badakh jara — 26 |
| alea evangelii — 152 | bagura — 167 |
| alkarhat — 26 | bakarat — 5 |
| ALQUERQUE — 49 | balamut — 237 |
| alquerque de doze — 49 | BANG GO — 141 |
| amazualat — 379 | bank rosyjski — 356 |
| AMERYKAŃSKIE WARCABY — | bank Russian — 356 |
| 53 | bao — 167 |
| anagramy — 417 | barail — 15 |
| ANGIELSKI SAMOTNIK — 460 | BARBAKAN — 111 |
| APOSTOŁÓW DWUNASTU — | BARYKADA — 186 |
| 460 | BERGEN — 382 |
| archimedes — 429 | Betty Lady — 480 |
| areszt — 502 | BEZIK — 287, 525 |
| arlingari — 167 | BEZ SZACHÓW SZACHY — 66 |
| arlington — 302 | |

bidaria – 26
 BINGO – 392
 binokel – 287
 biricz – 254
 BISLEY – 467
 BITEWNE SZACHY – 70
 blas dam – 51
 BLOKADA – 519
 BŁYSKAWICA – 382
 boliwijska kanasta – 302
 bonzo – 167
 BOOBY – 260
 boolik – 193
 boss puzzle – 440
 boston – 240, 253
 brazylijska kanasta – 302
 bridge contract – 254
 BRIDŻ – 6, 253
 BRIDŻ CHIŃSKI – 269
 BRIDŻ DWUOSOBOWY – 270
 BRIDŻ REMI – 300
 BRYLANT – 505
 buffa – 15
 buło – 404

CALLABRA – 361
 camelot – 93
 Canfield – 469
 Carlo Monte – 478, 519
 carousel – 292
 cassino – 361
 cayenne – 253
 cent – 225
 cesarska pikietta – 225
 CESARZ – 521
 chapanka – 327
 challenge – 317
 chato – 167
 chauser – 193
 chiao tu chi – 429
 chi chiao tu – 429

chikkiri – 26
 chińczyk – 193
 CHŃSKI BRIDŻ – 269
 CHIŃSKIE SZACHY – 78
 chińskie warcaby – 121
 CHISOLO – 172
 chiu pai – 379
 chola – 167
 chonka – 167
 choro – 167
 chuka – 167
 chuncajon – 167
 cirulo – 327
 coan ki – 15
 coc imbert – 54
 COMBO – 311
 con quien – 292
 contract bridge – 254
 cooncan – 292
 COURIER – 72
 crapette – 356
 CRIBBAGE – 229
 CRIBBAGE DOMINOWY – 395
 CRIBBAGE SIEDMIOKARTOWY – 236
 CRIBBAGE SZEŚCIOKARTOWY – 236
 CRIBBAGE LICYTOWANY – 236
 CROMWELL – 514
 czang szu tsy – 400
 CZARNA MARIA – 336
 człowieku nie irytuj się – 193
 CZTERDZIEŚCI DWA – 389
 CZTERNASTKI – 515
 CZTEROOSOBOWE SZACHY – 68
 CZY MOŻNA – 313

Dagh – 167
 dakou – 167
 dala – 26

dam – 40
 dama – 51
 dam blas – 51
 damapelisa – 51
 damen jokoa – 51
 damka – 51
 damma – 49
 dams – 51
 damspel – 51
 dara dara – 167
 dash guti – 42
 de doze alquerque – 49
 DELFY – 374
 DEMON – 467
 deucey-acey – 15
 diabefek – 5
 diviyan keliya – 39
 doat len – 193
 doblot – 15
 DO CELU DOMINO – 387
 do celu rzut – 389
 dominarum ludus – 51
 DOMINO – 379
 DOMINO DO CELU – 387
 domino karciane – 346
 DOMINO PIĄTKOWE – 384
 DOMINO ŚLEPE – 382
 DOMINO TRADYCYJNE – 380
 DOMINO TRÓJKOWE – 385
 DOMINOWE KIERKI – 332
 DOMINOWY CRIBBAGE – 395
 DOMO SOLO – 452
 drls ath thalatha – 26
 družbart – 327
 dugurjin – 26
 DUNKI KOWWU – 42
 dureń – 317
 DUŻY FORTEPIAN – 476, 528
 dwanaście linii – 15
 DWUNASTU APOSTOŁÓW – 460
 DWUOSOBOWY BRIDŻ – 270

dyplomatyczny pasjans – 476, 530
 DYWAN – 508
 DZIESIĘĆ LINIA – 191
 DZIEWIĘCDZIESIĄT JEDEN – 478
 DŻOKEROWE KIERKI – 331
 DŻOKEROWY PASJANS – 490
 DŻUNGLA – 81

ECARTE – 237
 efanfellingartafi – 15
 EGARA GUTI – 42
 ELEUSIS – 371
 E LITERA – 459
 ELLIMA KOTU – 38
 el quirkat – 49
 elta stelpur ad – 25
 epello – 26
 espagnolette – 327
 euchre – 237
 evangeliu alea – 152

Fallas – 15
 FANORONA – 45
 FANTAN – 346
 faraon – 5
 fierges – 51
 fifanga – 167
 filette – 26
 file – 26
 five spoil – 141
 flores – 415
 FOCUS – 99
 Fontainebleau – 240
 forkoeing – 15
 FORTECA – 35
 FORTECA POLSKA – 36
 FORTECA WIELKA – 36
 FORTEPIAN DUŻY – 476, 530

FORTEPIAN MAŁY – 474

freystafl – 34

FUNDAMENT – 486

Gabata – 167

gaigel – 281

galatjang – 167

gale – 116

gap – 317

GARANGUET – 24

GARIBALDKA – 356

GEŚI I LIS – 33

GHANA – 112

gifia – 167

GIN REMIK – 292

gin rummy – 292

GLOBUS – 458

GO – 202

GO BANG – 141

gol sat – 167

GOL SKUISH – 44

grammai – 15

gra wojenna – 70

gra w planszę – 15

GROBOWIEC NAPOLEONA – 532

GRODY – 97

gryszfort – 15

guehe – 167

guti dash – 42

GUTI EGARA – 42

guti nao – 26

guti tre – 26

gwyddbwyll – 148

Halatafl – 33

HALMA – 96, 119

HALMA LICZBOWA – 124

HALMA LICZBOWA POWROT-
NA – 126

HALMA LICZBOWA PUNKTO-
WA – 126

HALMA WIELKA – 122

halusa – 167

HASENPFEFFER – 279

HAWAR – 96

HELENA ŚWIĘTA – 533

hewakam keliya – 40

HEX – 117

HNEFATAFL – 152

ho hpai – 379

HOLENDERSKI TRYKTRAK – 23

hpai ho – 379

hpai kol – 379

hujura – 26

humbug – 240

HURAGAN – 363

hurricane – 363

Ikibuguzo – 167

imbert coc – 54

INTELIGENCJA – 417

JACQUET – 23

JAJKO KOLUMBA – 435

jankenpon – 424

JAPŃSKIE SZACHY – 75

jara badagh – 26

JEŹDŹCY – 105

jodorakase – 167

jokoa damen – 51

jubileusz – 387

KADRYL – 490

kale – 167

kaloleh – 167

kaluki – 292

kamieni ujmowanie – 400

KAMIEŃ NOŻYCE PAPIER – 424

kamyki — 148
 KANASTA — 301
 kanasta brazylijska — 302
 kanasta boliwijska — 302
 kapucynek — 454
 kanasta meksykańska — 302
 kara — 167
 karciane domino — 346
 kasztelan — 317
 kasztelanowa — 468
 KATA KATI LAU — 42
 KATI LAU KATA — 42
 katra — 167
 KAYLES — 403
 kedyw — 254
 keliya divilyan — 39
 keliya newakam — 40
 KERCHECK — 48
 ki coan — 15
 KIELICH — 459
 kielki — 415
 KIERKI — 327, 346
 KIERKI DOMINOWE — 332
 KIERKI DŻOKEROWE — 331
 KIERKI LICYTOWANE — 333
 ki luk tsut — 26
 KIMBO — 195
 king — 327
 ki sam — 26
 ki siang — 78
 kiuthi — 167
 ki wei — 202
 KLONDIKE — 474
 kłosy — 483
 kogucik — 225
 kogut w kojcu — 468
 koł hpai — 379
 kołowis awithlaknannai — 44
 KOLUMBA JAJKO — 435
 KOŁA KWADRATURA — 512
 kombinacja — 417
 kometa — 301

kongres albo szlachta — 468
 KONICZYNKA — 458
 KONO — 137
 kono neipat — 137
 KONSTRUKCJA — 365
 konstytucyjny pasjans — 468
 kontjil — 26
 kontynentalne warcaby — 56
 kopa — 272
 koro — 167
 korsarz — 455
 kości — 6
 KOŚCIANE SZACHY — 66
 kościane tabliczki — 379
 kotra — 15
 kot śpiący — 237
 KOTU ELLIMA — 38
 KOTUMA PERALI — 38
 kotylian — 468
 KOWWU DUNKI — 42
 kozyry swoi — 317
 kpo — 167
 krambambuli — 300
 KRATKOWNICA — 132
 krazem kriżem — 116
 KRĘGLE SZACHOWE — 139
 KRIEGSPIEL — 70
 kriżem krazem — 116
 KROPKI — 415
 KROWY I LAMPARTY — 39
 król — 327
 KRÓL ALBERT — 483
 królewskie orszaki — 508
 KRZYŻ — 456
 KRZYŻANKA — 178
 KRZYŻANKA LICYTOWANA —
 183
 KRZYŻÓWKA — 494
 księżna Luynes — 468
 KUBO — 405
 KUNGSER — 41
 KWADRAT — 352, 461

KWADRAT MAŁY — 462
KWADRATURA KOŁA — 510
KWADRYLE — 450
kwat pai — 379

LABIRYNT — 492
Lady Betty — 480
LAMPART — 348
LAMPARTY I KROWY — 39
la mort — 240
lanterlu — 237
LAP — 410
laquet — 15
LASKA — 88
LATRUNCULI — 148
LAU KATA KATI — 42
lela — 167
len doat — 193
LETTERA — 241
lew — 81
LICYTOWANA KRZYŻANKA — 183
LICYTOWANE KIERKI — 333
LICYTOWANY CRIBBAGE — 236
LICYTOWANY TYSIĄC — 285
LICZBOWA HALMA — 124
LICZBOWA HALMA POWROT-
NA — 126
LICZBOWA HALMA PUNKTO-
WA — 126
LINIA DZIESIĘĆ — 191
linie — 15
linii dwanaście — 15
LIS I GĘSI — 33
LIS I GĘSI ROZBUDOWANE — 34
LIS I GĘSI ROZBUDOWANE :
ZWIĘKSZONE — 35
LIS I GĘSI ZWIĘKSZONE — 34
LIS I GĘSI ZWIĘKSZONE I ROZ-
BUDOWANE — 35

LITERA E — 459
LITERA T — 525
lok — 167
lomb — 253, 272
lon doat — 193
loteryjka — 346
ludo — 193
ludus domlnarum — 51
ludus tabularum — 15
luk sheung — 15
luł tsut ki — 26
Luynes księżna — 468

Madji — 167
madżong — 7
maestro puzzle — 443
MAHARADŻA I SEPOJE — 67
MAKAO — 325
malefizspiel — 186
MAŁY FORTEPIAN — 472
MAŁY KWADRAT — 462
MAŁY MŁYNEK — 31
MAŁY PAGANINI — 501
manila — 301
mankala — 167
MARIA CZARNA — 336
mariasz — 281, 284
MARIENBAD — 401
MARSYLSKIE SZACHY — 66
MATADOR — 23, 388
MAU-MAU — 323
mbangbi — 167
mbau — 167
mechiwa — 167
meksykańska kanasta — (302)
METAMORFOZA — 339
METTERNICH — 485
miasto — 148
michigan — 292
międzynarodowe warcaby — 56
mingma — 51

MINIMALNE SZACHY — 74

minoret — 15

mistigri — 237

MŁYNEK — 26

MŁYNEK MAŁY — 31

MŁYNEK PIĘCIOKĄTNY — 32

MŁYNEK ROZBUDOWANY — 30

MŁYNEK SZĘŚCIOKĄTNY — 31

MŁYNEK ŚLIMAK — 31

mogol putthan — 40

MONTE CARLO — 476, 517

MOP — 517

MORA — 423

morra — 423

MORSKA WOJNA — 406

MORSKA WOJNA ROZBUDOWANA — 409

MOSTY — 116

msuwa sute — 167

MUGGINS — 385

mweso — 167

Nao guti — 26

Napoleon — 237

NAPOLEONA GROBOWIEC — 534

NAPOLEOŃSKI PASJANS — 502

narabe san noku — 26

nardy — 15

naronchi — 26

natatu — 172

ndim-ndum — 167

neipat kono — 137

newakam kelliya — 40

nerenchi — 26

nga pai — 379

nie irtuj się człowieku — 193

NIEMIECKA PIĘTNASTKA — 442

NIM — 400

NI NUKI — 142

noddy — 230

noku narabe san — 26

normańska pikietta — 225

NOŻYCE PAPIER KAMIEŃ — 424

ntama — 51

NUKI NI — 142

NULLO — 263

nyout — 193

O błęzenie — 36

oczko więzienne — 423

odstępy — 501

ogori — 167

OGRÓDEK — 471

OKLAHOMA REMIK — 296

okręty — 406

okusora — 167

okwe — 167

OMNIBUS — 334

orszaki królewskie — 508

orzeł i reszka — 6

OŚMIOKĄT — 457

OWCE I WILK — 54

OSEMKA — 506

Pachis — 193

PACHISI — 193

pachgarwa — 167

PAGANINI MAŁY — 501

PAGANINI WIELKI — 537

pai chiu — 379

pai kwat — 379

pai nga — 379

pai tim — 379

PAJĄK — 533, 537

PAJĄKI — 189

pallankuli — 167

pamfilius — 237

panfil — 237

panguingue — 292

PAN PIOTRUS — 442

pantofel — 237

PAPIER KAMIEŃ NOŻYCE — 424

PARADA — 512

para-niepara — 6
parlament — 346
pasit — 193
pasjans dyplomatyczny — 476,
530
PASJANS DŻOKEROWY — 488
pasjans konstytucyjny — 468
PASJANS NAPOLEOŃSKI — 500
PASJANS PERSKI — 523
PASJANS POTOCKIEGO 499
pasjans stary — 480
PASJANS WIELKI — 526
pataballang — 15
pa tok — 202
patolli — 193
pehi — 167
PENTOMINO — 176, 443
PERALI KOTUMA — 38
PERSKI PASJANS — 525
petteia — 148
piątka zepsuta — 141
piątki — 385
PIĄTKI — 478, 517
PIĄTKOWE DOMINO — 384
pichas — 193
piekielko — 325
pieszki — 51
PIĘCIOKĄTNY MŁYNEK — 32
PIĘĆSET REMIK — 298
PIĘTNASTKA — 440
PIĘTNASTKA NIEMIECKA — 442
pif-paf — 292
PIKIETA — 225
pikieta a la poule — 225
pikieta cesarska — 225
pikieta normandzka — 225
pikieta pisana — 225
pikieta rozbójnicka — 225
pisana pikieta — 225
pitarilla — 26
pitch — 389
piwnica — 502

PIOTRUŚ PAN — 442
pikieta z rubikonem — 225
pinochle — 287
pinuś — 287
plafond — 253
plansza — 15
PLUMI — 122
pochette — 320
poddawki — 54
POGOŃ — 25
poker — 5
POKER RÓWNOLEGLY — 320
POLIGNAC — 335
polis — 148
polygon — 117
POLSKA FORTECA — 36
POLSKIE WARCABY — 56
pony — 323
POTOCKIEGO PASJANS — 501
POWROTNA HALMA LICZBO-
WA — 126
PREFERANS — 246
PRETWA — 43
przetawianka — 417
prześcieradło — 501
puf — 15
puhuł muti — 167
PUNKTOWANA HALMA LICZ-
BOWA — 126
putthan mogol — 40
puzzle boss — 440
puzzle maestro — 443

Quarn — 27
quecho — 193
quien con — 292
quinella — 302
quinola — 327
quintet — 320
quinctact — 254
quirkat el — 49

RACHMISTRZ – 496
 real – 26
REMI BRIDŻ – 300
REMIK GIN – 292
REMIK OKLAHOMA – 296
REMIK PIĘĆSET – 298
 republikanin – 468
 reszka i orzeł – 6
 reverse – 327
REVERSI – 144
 reversis – 327
 rimau-rimau – 37
RINGO – 107
ROBIN – 518
 ronda – 301
 ronfle – 225
 rosyjski bank – 356
ROSYJSKI TRYKTRAK – 24
 royal – 254
 rozbójnicka pikietta – 225
 rozbójnicy – 148
ROZBÓJNIK – 67
ROZBUDOWANA WOJNA
 MORSKA – 409
ROZBUDOWANE LIS I GĘSI –
 34
ROZBUDOWANY MLYNEK – 30
 rozmaitość – 342
RÓWNOLEGŁY POKER – 320
 ruleta – 5
RUMA – 171
RUMMY GIN – 292
 rummelpikietta – 225
 Russian bank – 256
RYCERSTWO – 93
 ryouk ssang – 15
 rzut do celu – 389

Saka – 15
SALTA – 128
 salvo – 406, 408
SAMBA – 310

sam ki – 26
SAMOTNIK – 454
SAMOTNIK ANGIELSKI – 460
 san noku narabe – 26
 santaraj – 26
 sat gol – 167
 satik – 193
 schikanieren – 356
 scrabble – 178
 SEE GA – 154
SEPOJE I MAHARADŻA – 67
SEWASTOPOL – 387
 sheung luk – 15
 siang ki – 78
SIEDMIOKARTOWY CRIBBAGE –
 236
 siogi – 75
SIR TOMMY – 478
SKAT – 272
SKOCZKI – 133
SKUISH GOL – 44
SLOBBERHANNES – 334
SŁOWA I SŁÓWKA – 417
SŁUCHACZE I WYKŁADOWCA –
 456
 sniff – 385
 sokkatan – 193
 soliter – 454
 solo – 272
SOŁO DOMO – 452
SOŁO WIST – 240
 sonaru – 193
 songo – 167
 spaces – 501
 spoil five – 141
 spreta – 167
 sprouts – 415
SQUARE – 397
 ssang ryouk – 15
 stary pasjans – 480
 stelpur ad elta – 25
 stupolowe warcaby – 56.

- sugoroku — 15
 sute msuwa — 167
 swoi kozyri — 317
 swoje atuty — 317
 SZACHOWE KRĘGLE — 139
 SZACHY — 6, 60
 SZACHY BEZ SZACHÓW — 66
 SZACHY BITEWNE — 70
 SZACHY CHIŃSKIE — 78
 SZACHY CZTEROOSOBOWE — 68
 SZACHY JAPOŃSKIE — 75
 SZACHY KOŚCIANE — 66
 SZACHY MARSYLSKIE — 66
 SZACHY MINIMALNE — 74
 szanghaj — 292
 szatrang — 60
 SZATURANGA — 60, 83
 SZESNASTU ŻOŁNIERZY — 37
 SZEŚCIOKARTOWY CRIBBAGE — 236
 SZEŚCIOKĄTNY MŁYNEK — 31
 SZEŚCZDZIESIĄT SZEŚĆ — 281
 SZEWC — 412
 szy tsy czang — 400
 szlachta albo kongres — 468
 SZLEM — 264
 sznaps — 281
 SZWABACHA — 283
 szykanowanie — 256
 ŚLEPE DOMINO — 382
 ŚLIMAK MŁYNEK — 31
 śpiący kot — 237
 ŚWIĘTA HELENA — 531
 świnka — 6

Tabal — 15
 tablanette — 363
 tabliczki kościane — 379
 TABLUT — 150
 tabula — 15
 tabularum ludus — 15

 TAKTIX — 404
 tampa — 302
 TANGRAM — 174, 429
 tapatan — 26
 taquin — 440
 tarok — 7, 272
 tau tem — 379
 tasholiwe — 193
 tawfa — 193
 tawlbwrdd — 152
 tem tau — 379
 TERHÜCHÜ — 39
 thalatha dria ath — 26
 thayaam — 83
 ti — 167
 TIKO — 135
 tik-tak-toł — 27
 tim pai — 379
 T LITERA — 527
 toc — 15
 toccateglio — 15
 togotog — 167
 tok pa — 202
 TOMMY SIR — 480
 tolospi — 193
 tous atouts — 271
 TRADYCYJNE DOMINO — 380
 trappola — 272
 tre guti — 26
 TRICOLOR — 90
 triodion — 26
 triip-trap-trul — 27
 triumf — 240
 TROJACZKI — 479
 trojak — 483
 TRÓJKĄTY — 413
 TRÓJKOWE DOMINO — 385
 TRÓJLISTKI — 481
 TRYKTRAK — 15
 TRYKTRAK HOLENDERSKI — 23
 TRYKTRAK ROSYJSKI — 24
 TRYLMA — 121

TRZY — 425
TRZYDZIEŚCI JEDEN — 361
tsy czang szy — 400
tsut ki luk — 26
tu chi chiao — 429
TUŁACZ WIECZNY — 486
tunk — 292
TURECKIE WARCABY — 55
TUZATU — 271
TYSIĄC — 284
TYSIĄC LICYTOWANY — 285

Ujmowanie kamieni — 400
UKOŚNE WARCABY — 53
ULTIMA — 156
uruheso — 167
uugg — 167

Variety — 342

Wagabunda — 198
WALCZĄCE WĘŻE — 44
Walenty — 468
walka w dżungli — 81
WARCABY — 51, 96
WARCABY AMERYKAŃSKIE —
53

warcaby chińskie — 121
warcaby kontynentalne — 56
warcaby międzynarodowe — 56
WARCABY POLSKIE — 56
warcaby stupolowe — 56
WARCABY TURECKIE — 55
WARCABY UKOŚNE — 53
warkoczyki — 483
WARI — 167
WAŻ — 23, 529, 537
w dżungli walka — 81
wei ki — 202
WĘŻE WALCZĄCE — 44
WIECZNY TUŁACZ — 484

WIELKA FORTECA — 36
WIELKA HALMA — 122
WIELKI PAGANINI — 535
WIELKI PASJANS — 528
WIELOBÓJ — 198
więzienne oczko — 423
WILK I OWCE — 54
wint — 240, 253
WIST SOLO — 240, 253
w kojcu kogut — 468
wojenna gra — 70
WOJNA MORSKA — 406
WOJNA MORSKA ROZBUDO-
WANA — 409
woro — 167
wózek — 317
wsadniki — 105
wybijanka — 67
WYBIJANKA — 54
WYBORY — 342
WYHOFF — 402
WYKŁADOWCA I SŁUCHA-
CZE — 456
wyzwanie — 317

Yasasukari — 33
yoroku — 37
yum-yum — 429

Zakonniczka — 454
zamma — 49
zepsuta piątka — 141
zioncheck — 292
z rubikonem pikieta — 225
zwierzęta 81
ZWIEKSZONE I ROZBUDOWA-
NE LIS I GĘSI — 34
ZWIEKSZONE LIS I GĘSI — 34

ŻAKI — 24
ŻOŁNIERZY SZESNASTU — 37

SPIS TREŚCI

Do Czytelników	5	Wielka forteca	36
GRY NA PLANSZY .		Szesnastu żołnierzy . .	37
Tryktrak	15	Perali kotuma	38
Jacquet	23	Kotu ellima	38
Matador	23	Krowy i lamparty . . .	39
Wąż	23	Terhüchü	39
Tryktrak holenderski .	23	Astar	40
Tryktrak rosyjski . .	24	Kungser	41
Żaki	24	Egara guti	42
Garanguet	24	Kowwu dunki	42
Pogoń	25	Lau kata kati	42
Młynek	26	Pretwa	43
Młynek rozbudowany	30	Gol skuish	44
Mały młynek	31	Walczące węże	44
Młynek — ślimak . .	31	Fanorona	45
Młynek sześciokątny .	31	Wariant fanorony . .	48
Młynek pięciokątny .	32	Kercheck	48
Lis i gęsi	33	Alquerque	49
Lis i gęsi rozbudowane	34	Warcaby	51
Lis i gęsi zwiększone	35	Warcaby amerykańskie	53
i rozbudowane . . .	35	Warcaby ukośne . . .	53
Forteca	35	Wybijanka	54
Polska forteca . . .	36	Wilk i owce	54
		Warcaby tureckie . .	55
		Warcaby polskie . . .	56
		Szachy	60

Skrótowe oznaczenia		Halma liczbowa po-	
i komentarze szachowe	65	wrotna	126
Szachy marsylskie	66	Halma liczbowa punk-	
Szachy bez szachów	66	towa	126
Szachy kościane	66	Salta	128
Rozbójnik	67	Kratkownica	132
Maharadża i sepoje	67	Warianty kratkownicy	133
Szachy czteroosobowe	68	Skoczki	133
Szachy bitewne	70	Tiko	135
Kriegsspiel	70	Kono	137
Courier	72	Kręgle szachowe	139
Szachy minimalne	74	Go bang	141
Szachy japońskie	75	Wariant go bang	142
Szachy chińskie	78	Ni nuki	142
Dżungla	81	Wariant ni nuki	143
Szaturanga	83	Reversi	144
Laska	88	Latrunculi	148
Tricolor	90	Tablut	150
Tricolor dla trzech osób	92	Hnefatafl	152
Rycerstwo	93	Seega	154
Hawar	96	Warianty seega	155
Grody	97	Ultima	156
Warianty grodów	99	Wari	167
Focus	99	Ruma	171
Focus dla czterech		Chisolo	172
osób	104	Tangram	174
Jeźdźcy	105	Pentomino	176
Warianty jeźdźców	107	Pentomino dla trzech	
Ringo	107	lub czterech osób	178
Agon	109	Krzyżanka	178
Barbakan	111	Warianty krzyżanki	181
Ghana	112	Krzyżanka licytowana	183
Mosty	116	Sprawa ogólna: kości do	
Hex	117	gry	184
Halma	119	Barykada	186
Trylma	121	Barykada dla czterech	
Halma wielka	122	osób	185
Plumi	122	Barykada dla sześciu	
Halma liczbowa	124	osób	188
Warianty halmy licz-		Warianty barykady	189
bowej	126	Pająki	189

Linia dziesięć	191
Warianty linii dziesięć	193
Pachisi	193
Kimbo	195
Warianty kimbo	198
Wielobój	198
Apel do Czytelników	201
Go	202

GRY W KARTY

Pikieta	225
Cribbage	229
Cribbage sześć i siedmiokartowy	236
Cribbage licytowany	236
Cribbage dla czterech osób	237
Ecarte	237
Wist	240
Wist-solo dla trzech osób	245
Preferans	246
Preferans dla czterech osób	252
Wariant preferansa	253
Bridż	253
Booby	260
Nullo	263
Szlem	264
Chiński bridż	269
Bridż dwuosobowy	270
Tuzatu	271
Skat	272
Hasenpflöffer	279
Sześćdziesiąt sześć	281
Sześćdziesiąt sześć dla trzech osób	283
Tawabacha	283
Tysiąc	284
Tysiąc licytowany	285

Tysiąc licytowany dla trzech osób	284
Wariant tysiąca licytowanego	287
Dezik	287
Remik gin	292
Remik Oklahoma	296
Remik pięćset	298
Remi bridż	300
Kanasta	301
Kanasta dla trzech osób	310
Kanasta dla dwu osób	310
Samba	310
Combo	311
Czy można?	313
Wariant „czy można?”	317
Atutowiec	317
Poker równoległy	320
Mau mau	323
Warianty mau-mau	325
Makao	325
Kierki	327
Kierki dzokerowe	331
Kierki dominowe	332
Kierki licytowane	333
Omnibus	334
Slobberhannes	334
Palignac	335
Czarna Maria	336
Warianty Czarnej Marii	339
Metamorfoza	339
Wybory	342
Fantan	346
Warianty fantana	347
Lampart	348
Lampart dla czterech osób	351
Kwadrat	352
Kwadrat dla dwu osób	355

Garibaldka	356
Wariant garibaldki	360
Trzydzieści jeden	361
Callabra	361
Huragan	363
Huragan dla czterech osób	365
Konstrukcja	365
Eleusis	371
Delfy	374

INNE GRY

Domino	379
Domino tradycyjne	380
Błyskawica	382
Domino ślepe	382
Bergen	383
Domino piątkowe	384
Domino trójkowe	385
Muggins	385
Sewastopol	387
Domino do celu	387
Matador	388
Czterdzieści dwa	389
Bingo	392
Cribbage dominowy	395
Square	397
Warianty square	400
Nim	400
Warianty nima	401
Marienbad	401
Wariant marienbadu	402
Wyhoff	402
Kayles	403
Warianty kaylesa	404
Taktix	404
Warianty taktixa	405
Kubo	405
Warianty kubo	406
Wojna morska	406

Warianty wojny mor- skiej	408
Wojna morska rozbu- dowana	409
Lap	410
Szewc	412
Warianty szewca	412
Trójkąty	413
Kropki	415
Warianty kropek	417
Inteligencja	417
Wariant inteligencji	418
Słowa i słówka	418
Warianty słów i słó- wek	420
Lettera	421
Mora	423
Kamień, nożyce, pa- pier	424
Trzy	425
Warianty trzech	426

GRY DLA SAMOTNYCH

Tangram	429
Warianty tangramu	434
Piętnastka	440
Wariant niemiecki	442
Piotruś Pan	442
Pentomino	443
Kwadryle	450
Domo-solo	452
Samotnik	454
Korsarz	455
Krzyż	456
Wykładowca i słucha- cze	456
Ośmiokąt	457
Koniczynka	458
Globus	458
Kielich	459

Litera E	459	Pasjanse z dwu	
Dwunastu apostołów	460	talii kart	
Samotnik angielski	460		
Przykłady	460	Brylant	505
Kwadrat	461	Ósemka	506
Mały kwadrat	462	Dywan	508
		Kwadratura koła	510
PASJANSE		Parada	512
Pasjanse z jednej		Cromwell	514
talii kart		Czternastki	515
		Mop	517
Bisley	467	Piątki	517
Demon	467	Robin	518
Ogródek	471	Blokada	519
Mały fortepian	472	Cesarz	521
Monte Carlo	476	Pasjans perski	523
Sir Tommy	478	Litera T	525
Dziewięćdziesiąt jeden	478	Pasjans wielki	526
Trojaczki	479	Duży fortepian	528
Trójlistki	481	Wąż	529
Król Albert	483	Święta Helena	531
Wieczny tułacz	484	Grobowiec Napoleona	532
Metternich	485	Wielki Paganini	535
Fundament	486	Pajak	537
Pasjans dżokerowy	488	ROZWIĄZANIA NIEKTÓ-	
Kadryl	490	RYCH ZADAŃ	541
Aldona	492		
Labirynt	492	KSIĄŻKI O GRACH (BI-	
Krzyżówka	494	BLIOGRAFIA)	559
Rachmistrz	496		
Pasjans Potockiego	499	INDEKS GIER WZMIAN-	
Pasjans naopleoński	500	KOWANYCH I OBJA-	
		ŚNIONYCH	573

PRINTED IN POLAND

Państwowe Wydawnictwo „Iskry”, Warszawa 1973 r.
Wydanie II. Nakład 50 000 + 260 egz. Ark. wyd. 24,7.
Ark. druk. 37. Papier ilustr. III kl. 80 g. 82×104.
Druk ukończono w listopadzie 1973 r. Zakłady Gra-
ficzne w Gdańsku. Zam. nr 2220 — H-4. Cena zł 40.—

CENA ZŁ 40.-



lesiojot